精訊電腦

科幻小說系列一
銀河鐵衛〈上〉

10

每本90元　中華民國75年10月10日創刊　76年7月10日出版

APPLE/IBM

- 卡通大師出花招
- 進入神話的國度——幽靈戰士出征
- 海戰之狼／向上帝借時間
  銀河飛鷹任務談／重整旗鼓除戰魔

任天堂

- 銀河號最後決戰
- 桌球／迷宮寺院
  燃燒的野球／Z基地

- 電腦、任天堂、SEGA



中國人的驕傲
任天堂"5 1/4"磁碟機介面開發完成



向全國已預約者致歉：

由於目前所訂價位未能大多數用戶所接受，但以目前設計方式單價不可能下降，但爲使好東西能推廣至每一用戶，敝公司再投入百萬研展費用，開發出更新而且價廉之機種，讓全部IC濃縮成爲一顆IC（記憶體除外）委託日本公司製作，此一定製IC。同時省略穩定性雖好，但價格貴的交換式電源供給，改採用十12V穩壓電源供磁碟機使用（只有直接驅動之磁碟機才可使此方式，皮帶式磁碟機需一12V電源）。我們的目標每台售價在4000元以下（含磁碟機者在6000元以下），同時贈送10片磁片（約30個程式，由公司指定），故延期至12月正式上市，詳細説明及規格敬請來函索取資料。

任天堂5¼"磁碟機規格表：

(1)使用磁碟機："5¼" APPle Ⅱ格式
(2)使用磁碟機："5¼" 軟式磁碟片
(3)磁碟片容量：單面140K(35軌)
雙面280K(70軌)
(4)RAM：(a) CPU RAM：256K
(b) PPU RAM：8K～32K

註：①如使用CPU RAM 256K及PPU RAM 32K版介面可執行目前任天堂所有之GAME，不論卡匣或任天堂磁片均可轉換成"5¼" 磁片版本。
②未來上市之磁片每片售價不超過200元含1～4 個遊戲。

(5)ROM：8K
(6)擴充槽：1隻(正先標準)
(7)電源供應器：交換式電源供應器(35W)
8V：供任天堂主機
5V：供磁碟機介面及擴充介面
12V：供磁碟機及擴充介面
12V：供磁碟機及擴充介面

註：①使用正先之電源供應器可延長任天堂主機之使用壽命，同時主機不發熱，畫面穩定。
②外銷港、日等地之版本一律含交換式電源供應器。
③交換式電源供應器可單獨購買每台1000元。
④台灣地區用戶我們將提供＋12V電源供應磁碟機使用

預約 & 上市：

預約：① 即日起至10月底止(資料備索)
A版：PPU：32K，CPU：256K(含交換式電源供給)
價格：未訂(不超過4700元)
B版：PPU：32K，CPU：256K(含12V電源供給)
價格：未訂(不超過4000元)
②預約贈品：加贈磁片兌換卷兩張可換贈敝公司出品之磁片。
③預約訂金：500元(台北地區住戶請至敝公司參觀訂購，外縣市者可劃撥訂購。

上市：民國七十六年十二月一日正式公開上市。

活動：①系統命名徵求：
將系統介面之名稱及爲何命此之理由陳述之，將選前三名給獎，(詳細辦法備索)。
②軟體配對：
辦法：將K數相同之GAME兩個配在一起，並依目前熱門程度爲序選出前10組或更多。我們將選前五名給獎，(詳細辦法備索)。

誠徵軟體人才

精通6052及6052組合語言，略懂硬體者佳寄履歷並註明希望待遇

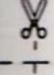
正先實業有限公司
台北市南昌路一段11號3F TEL:(02)3930725
郵政劃撥：0726680-3 戶名：劉丞明

精訊電腦夏季讀者票選單

編號	評價		編號	評價
1.			11.	
2.			12.	
3.			13.	
4.			14.	
5.			15.	
6.			16.	
7.			17.	
8.			18.	
9.			19.	
10.			20.	

- 姓名
- 性別
- 住址
- 年齡
- 職業
- 使用機型

註：讀者可於一至廿行中均塡寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。



76.07.5000

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，，深愛電腦玩家的喜愛。現爲加强對玩家的服務，只要你塡妥下列表格中的資料並寄回，本公司將爲你定期寄上最新產品目錄，謝謝！（若已塡寫過，請勿重覆）

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號
顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　　編／鄭洵錚
編　　輯／鄭彩娥　鄭瓊芬
美術編輯／李盛芳　蔡文姬
特約作家／高文麟　徐政棠　曾逸群　劉陳祥　鄭明輝（以姓名筆畫序）
發行業務課／鄭嘉德　胡定宇　張明輝
廣告業務課／李永進
會計組／陳加桂
發行所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印刷所／鴻欣印刷有限公司
地　　址／台北市承德路57巷２之２號
電　　話／5224824・5631622
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
香港地區總代理／資訊貿易發展公司
地址／九龍彌敦道612-8號好望角大廈1101室
電話／3-7711529・3-7800701
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

	零售價	半年訂價	一年訂價
國內(台幣)	90	490	900
香港(港幣)	25	135	250

廣告索引：



目錄

新遊戲推薦

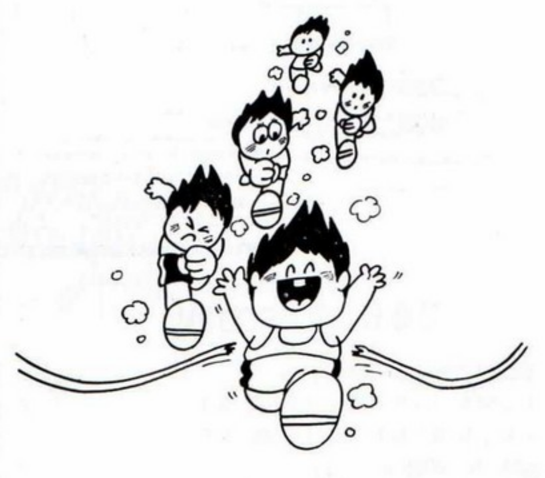
遊戲攻略篇

硬體世界

交流道



中華民國76年7月10日
〈第一卷・第十期〉

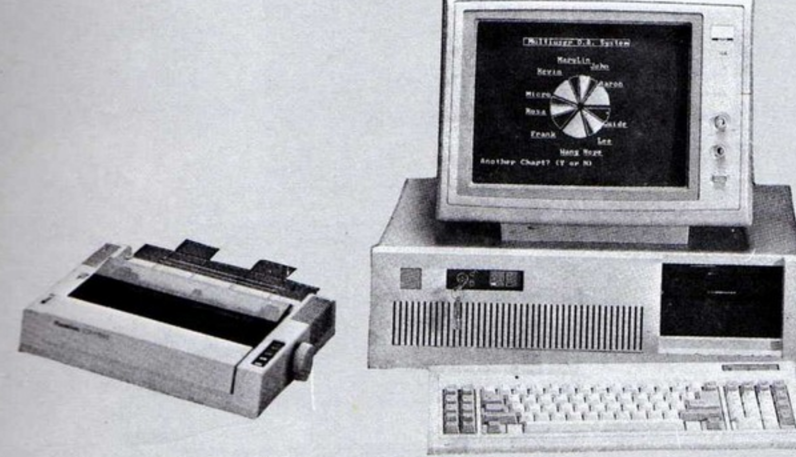


Wonderful *is the best choice of your life*

歡迎加入奇妙的萬德福電腦世界！

TURBO AT/XT
10 MHZ AT

現貨供應・特價優待
欲購從速



介面卡
MONO/GRAPH/PRINT CARD
RGB CARD
EGA CARD
PRINT CARD
RS-232 CARD
MUTI I/O CARD
384 MUTIFUCATION
DRIVER CARD
HARDISK CONTROLLER

您有找不到週邊設備的煩惱嗎？
請至萬德福！應有儘有的萬德福必能滿足您的需求！
您有找不到應用軟體，套裝軟體的煩惱嗎？
請至萬德福！萬德福提供您軟體各方面的資訊！
最週全的維修，保證您的APPLE，PC／XT，PC／AT隨時上機！
最齊全的套裝軟體，遊戲說明書特價供應，歡迎洽購！

萬德福電器材料行
萬德福電腦服務社

門市：台北市八德路一段51號（光華商場二樓54號）
公司：台北市八德路二段17號2F
TEL：7217979，3952297

爲您提供最完備的服務



Brilliant!

電腦主機、週邊、全美排行金軟體、磁片
中英文叢書、各式漢碟、遊戲中文說明書

小精靈資訊中心

服務電話：(02) 394-1452
地　　址：台北市八德路一段51號 2 樓88號

BEST 20

ROC

累積排行榜：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

機種縮寫名稱的全文：

- Apple II .... AP
- IBM-PC .... IBM
- ATARI 400/800 .... AT
- ATARI 520ST .... ST
- Commodore 64 .... C64
- AMIGA .... AM
- MACINTOSH .... MAC

：動作　：冒險　：角色扮演　：工具程式　：迷宮歷險　：模擬　：博奕　戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	ST	MAC	發行公司	種類
1	1	古德奈上校		✔		✔				Broderbund	動作
2	2	創世紀 IV		✔	✔	✔		✔		Origin Systems	角色扮演
3	3	鷹式戰鬥機		✔	✔	✔	✔			Microprose	動作、模擬
4	4	火狐狸	✔	✔		✔		✔		Electronic Arts	動作
5	5	卡達敍寶劍		✔	✔	✔		✔		Polarware	角色扮演、動作
6	6	飛輪武士		✔		✔		✔		Origin Systems	角色扮演
—	7	卡門聖地牙哥		✔		✔	✔			Broderbund	冒險
11	8	幽靈戰士		✔	✔	✔		✔		SSI	角色扮演
7	9	忍者秘術		✔	✔	✔				Origin Systems	角色扮演
8	10	綠寶石爭奪戰		✔	✔	✔				SSI	角色扮演、動作
19	11	全天候戰鬥機		✔		✔	✔			subLOGIC	模擬
9	12	冬季奧運會	✔	✔	✔	✔	✔	✔		Epyx	動作
10	13	硬式棒球		✔	✔	✔		✔	✔	Accolade	動作
12	14	魔鬼剋星		✔		✔	✔			Activision	動作
15	15	魔界神兵		✔	✔	✔				SSI	角色扮演
14	16	百戰飛狼		✔		✔	✔			Mindscape	動作、模擬
16	17	虎膽妙算		✔	✔	✔				Epyx	動作
13	18	夏季奧運會 II		✔		✔	✔			Epyx	動作
17	19	魔殿三部曲		✔	✔	✔	✔	✔		Epyx	角色扮演
18	20	灘頭攻防戰 I & II		✔	✔	✔				Access	動作



ROC

TOP 20 (ROC)是國內六月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司五月十六日到六月十五日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
—	1	日本飛行風景磁片		✔		✔	✔			subLOGIC	
—	2	帝魔之怒		✔		✔				Sierra On-Line	
—	3	戰魔		✔			✔		✔	Origin Systems	
1	4	歐洲戰場		✔		✔				Datasoft	
7	5	創世紀 I (革新版)		✔						Origin Systems	
—	6	肉搏大賽		✔		✔	✔			Mindscape	
3	7	星際航艦					✔			Electronic Arts	
2	8	廿一世紀公路戰		✔		✔	✔		✔	SSI	
6	9	創世紀 III		✔	✔	✔	✔	✔	✔	Origin Systems	
12	10	戰爭上古代藝術					✔	✔		Broderbund	
5	11	全天候戰鬪機		✔		✔	✔			subLOGIC	
11	12	入侵者	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	Activision	
13	13	創世紀 IV		✔	✔	✔			✔	Origin Systems	
4	14	百戰飛狼		✔		✔	✔			Mindscape	
10	15	鷹式戰鬪機		✔	✔	✔	✔			Microprose	
16	16	飛輪武士		✔		✔			✔	Origin Systems	
—	17	忍者秘術		✔	✔	✔				Origin Systems	
9	18	漁歌麻將					✔			Kingformation	
—	19	魔鬼剋星		✔		✔	✔			Activision	
—	20	神戒		✔		✔			✔	SSI	





排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	AT	C64	IBM	MAC	ST	發行公司	種類
1	1	BARD'S TALE Ⅱ 冰城傳奇Ⅱ		✓		✓				Electronic Arts	
6	2	CHESSMASTER 2000 棋王2000	✓	✓	✓	✓	✓		✓	Electronic Arts	
7	3	PHM PEGASUS 飛馬號水翼船		✓		✓				Electronic Arts	
4	4	KING QUEST Ⅲ 國王密使Ⅲ		✓			✓		✓	Sierra On-line	
3	5	S.D.I.							✓	Mindscape	
8	6	KARATE KID Ⅱ 小子難纏Ⅱ							✓	Michtron	
—	7	MIGHT AND MAGIC 魔法門		✓						New World	
12	8	ULTIMA Ⅰ 創世紀Ⅰ		✓		✓				Origin Systems	
9	9	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS		✓	✓	✓	✓		✓	Infocom	
5	10	STAR FLIGHT 星際航艦					✓			Electronic Arts	
2	11	BALANCE OF POWER		✓		✓	✓	✓	✓	Mindscape	
13	12	AMNESIA		✓		✓	✓			Aegis Development	
18	13	DESTROYER 驅逐艦		✓		✓	✓			Epyx	
—	14	JET 全天候戰鬥機		✓		✓	✓			Sublogic	
—	15	CHESS 立體西洋棋					✓		✓	Psion	
10	16	GBA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	✓	✓		✓	✓		✓	Activision	
—	17	SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON	✓						✓	Mindscape	
14	18	ULTIMA Ⅳ 創世紀Ⅳ		✓	✓	✓			✓	Origin Systems	
—	19	MIDISOFT STUDIO						✓	✓	Passport Design	
11	20	FLIGHT SIMULATOR Ⅱ 模擬飛行		✓	✓	✓		✓	✓	Sublogic	

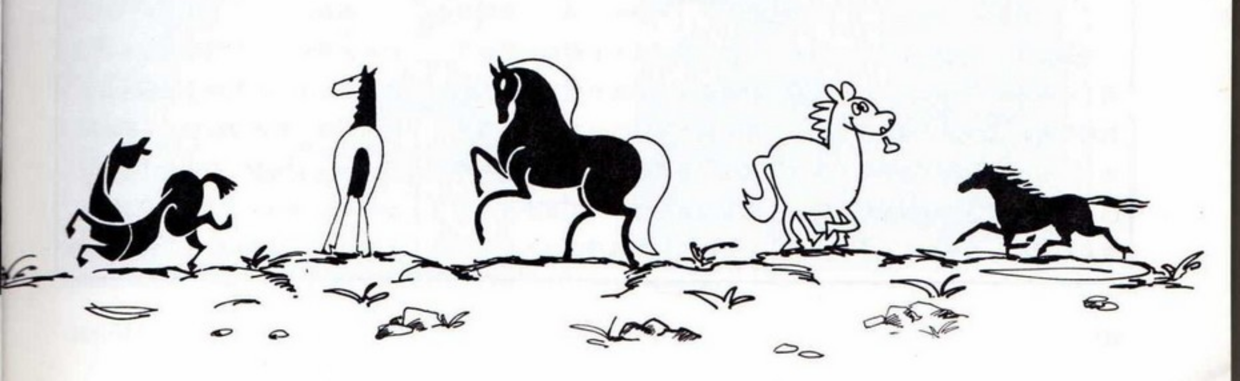


任天堂·日本

排行來源：

TOP 10(任天堂)取材自「FAMILY COMPUTER」

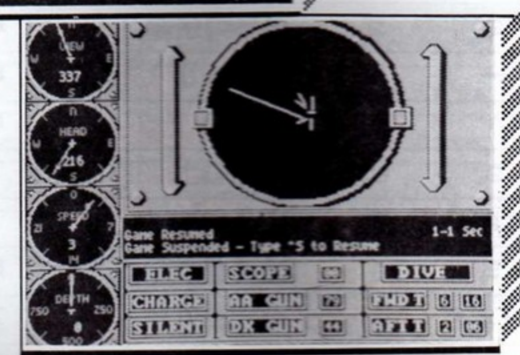
上月名次	本月名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
—	1	賽馬	NAMCOT	¥3,900	
4	2	職業棒球聯盟	NAMCOT	¥3,900	
2	3	勇者鬥惡龍Ⅱ	ENIX	¥5,500	
—	4	金肉人Ⅱ	BANDAI	¥3,300	
1	5	名偵探	NAMCOT	¥4,900	
9	6	未來戰士	TECMO	¥4,980	
12	7	北斗神拳Ⅱ	TOEI ANIMATION	¥5,300	
5	8	米老鼠歷險記	HUDSON	¥4,900	
14	9	熱血硬派	TECHNOS JAPAN	¥5,300	
—	10	新宿中央公園謀殺案	DATA EAST	¥3,300	
15	11	魔界島	CAPCOM	¥4,980	
—	12	魔獸之森傳説	IMAGINEER	¥4,900	
—	13	愛戰士	KONAMI	¥2,980	
—	14	保齡球	EMI	¥4,900	
—	15	妖怪俱樂部	JALECO	¥4,900	



海戰之狼
(IBM PC版)

英文名稱：Sub Battle
適用機型：IBM PC/XT；256 K
出版公司：Epyx
售　　價：US $ 39.95





在森林中，狼是一種專行獵殺、狡猾兇猛的肉食性動物。在大海的深處，神出鬼沒的潛艇專門攻擊過往的船隻，甚至軍艦。我們稱這些令人聞之色變的潛艇爲一海戰之狼。

毫無疑問地，在衆多的戰爭模擬遊戲之中，「海戰之狼」（Sub Battle）是最詳盡、最眞實、最具可玩性的一個了！

身爲指揮官的你，將擔任美軍潛艇或德國U艇（U－Boats）的艇長，執行西元1939～1945年第二次世界大戰期間的秘密任務。這六十個包含各海域的任務，計有美軍24項，德軍36項，都是有史實根據的。任務的性質有獵殺、集結（接應人員、補給或遣送人員）、救援（援救被擊落的飛行員）和巡航。

任務之初，你可以進行靶船的練習（Target Practice），以對抗敵軍的一個船團，藉以了解潛艇的各項性能並熟練作戰技巧。當你已有十足的自信可擔當重任之時，你可以選擇一個單項任務（Single Mission），執行上級所指派的任務，好好地展現你的作戰才能罷！甚至，你可以進行最艱鉅的戰時指揮（Wartime Command）工作，自參戰開始逐一的執行上級所交付的各項任務，直到大戰結束。

「海戰之狼」裏的每一艘船艦都經過設計者的苦心考證，無論是外形與作戰力都具有相當的眞實性。對於二次大戰海軍艦隻有研究的玩家，甚至可以對所看到的船艦直呼其名。若是你不甚了解，說明書上亦有圖解說明，你千萬不要忽略了。因此在你準備潛航執行任務之前，別忘了仔細研究敵我的各項資料，擬定全盤的作戰計畫，並考慮天氣、航行、修護等因素。任務之中你將會面對各種危機，包括：對付從空中來襲的敵機、躲避致命的深水炸彈，甚至萬不得已時利用艇身撞擊敵方的驅逐艦、………等等。

「海戰之狼」（Sub Battle）是由美國Epyx公司所發行，該公司產品向來以圖型精美著稱，如大家熟悉的「世界運動會」（World Games）、「夏季運動會」（Summer Games）、「冬季運動會」（Winter Games）、「世界摔角

冠軍賽」(Championship Wrestling)以及「驅逐艦」(Destroyer)……等等，都是令人驚嘆不已的遊戲。當然，「海戰之狠」又是另一個驚嘆號！

我最喜歡「海戰之狠」的原因是它有非常寫實的作戰場面，這一點也是國外各雜誌所一致推崇的。當潛艇與敵人遭遇之時，出現在你面前的是油輪、貨船、驅逐艦、航空母艦、飛機、艦砲和深水炸彈，你決定要緊急潛航轉進？還是在海面上與敵軍一決雌雄？是先對付飛機？還是先用魚雷攻擊驅逐艦？存亡就在轉瞬之間，不容你有太多的猶豫。

無庸置疑地，這是一個來自深海的挑戰。

但問題是，你承受得了這個壓力嗎？

/天行者

銀河鐵衞

英文名稱：Starglider
適用機型：Apple Ⅱ series 64K；IBM PC，256K；C64；Atari ST
出版公司：Firebird
售　價：US$ 39.95

「銀河鐵衞」(Starglider)是那種描寫正義之士獨身對抗異族大舉入侵的傳統劇本。你的母星諾凡尼亞(Novenia)正遭受艾格儂人(Egrons)的攻擊，只剩諾凡尼亞的衞星上的殖民地尚能倖免於敵火。在那兒你發現了一架利器——AGAV(空對地攻擊機)，裝上精密的武器系統及火箭助昇器後，你駕著它直奔諾凡尼亞，與入侵者展開一場激戰。

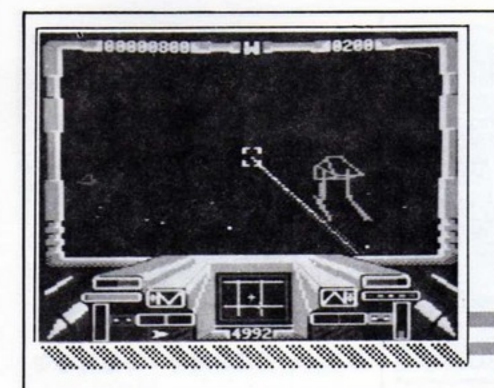
當你到達諾凡尼亞，你可看到下面數種形式的敵人：天下無敵的步形怪物、戰鬥太空船、飛行坦克、飛彈發射器、漂浮地雷及其他難纏的傢伙。絕大部分的敵人將會猛烈地攻擊你，因此必須盡你所能地去閃避和還擊，以便最後去對付敵人的旗艦——星際翱翔者一號(Starglider 1)。

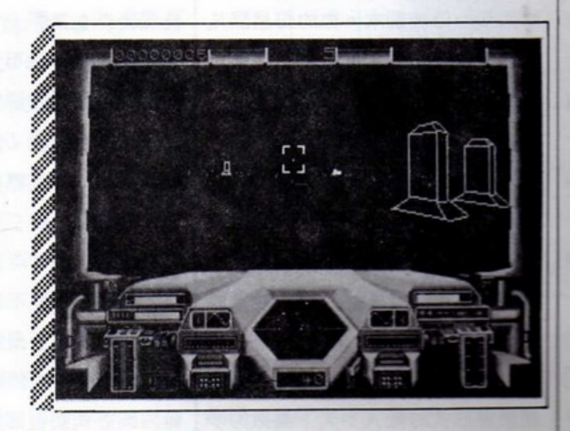
AVAG裝配了雙管雷射、電腦瞄準器以及導向飛彈(假如你能查覺任何目標的話)，另外也配備了防護罩，增強其防護力。當你降落在諾凡尼亞時，除了要注意速度表及高度表外(實際上，因為有防護罩的關係，撞地是不太可能的)，你還必須注意你的雷射能源、防護罩能源、動力能源。當你遭受敵火的洗禮時，你必須瞭解如何去補充以上數種能源，但千萬別妄想找到一處避難港以便同時補充這些能源，其實得到補給並不困難，只要好好地K一下說明手册即可。

你的視野是由駕駛艙往外看，眼前的圖形和動畫都是一級棒的。遊戲一開始，你是在一個漆黑的行星表面上空飛行，那兒有許多建築物









及敵機以三維的向量立體圖呈現在你眼前，此刻左右交替地移動老鼠，就能修正你的方向，把敵機鎖定在瞄準器上，然後一陣眩目的雷射掃過，敵方三兩下就爆炸飛散成碎片了，同時合成的數位音樂將提供非常逼眞的臨場感音效。

玩「銀河鐵衞」需要有直覺化的戰術反應，例如一旦你咬上一架敵機的尾巴而想要把它打下來（也許要連發幾次雷射才能達成心願），必須要調整到恰好的速度，使它不致於逃離你的射擊半徑，也不至於靠得太近。但是對於緊追不捨的飛彈，你必須突然加速以便甩掉它，不過較聰明的方法是：遠遠見到它時便拔腿就跑。

這個遊戲的最終目標是摧毀敵方的旗艦。在擊毀數以百計的敵艦後，星際翺翔者一號將會現身，千萬別浪費你的雷射，敵人的旗艦是無動於衷的，對付它唯一有效的武器是飛彈，你可從補給的飛彈地窖中獲得，但是每一次只能有一發。當發射出一枚飛彈時，座艙的螢幕會切換成顯示飛彈的視窗，這時利用你手上的老鼠來導引它衝向敵方旗艦。星際翺翔者一號全身只有一處弱點，因此不容易打到，但如果成功地擊中這一點（在艦尾下部）將使你晉升到下一級。如果以三發命中可使敵方旗艦報銷，同時使艾格僕人的武力瓦解。

「銀河鐵衞」亮麗的色彩、精細的動畫及數位音效，將帶給你永難忘懷的享受。不過我倒希望「銀河鐵衞」能減少些許的敵機，因爲它們實在太多了，使我無法取得高分（當你一關機，以前辛苦創下的汗馬功勞及你的分數都離你遠去），這是十分不幸的。但我確信「銀河鐵衞」註定要成爲不朽的作品，因爲它確實顯示出了ＳＴ完美的境界。假如你急切地尋求高解析度的挑戰，「銀河鐵衞」是上上之選。

很抱歉，我必須要停筆了，我還有個與艾格僕人的約會……。

／丁國傑

屠龍戰紀

英文名稱：Dragon Odyssey
適用機型：Apple Ⅱ series 64K
出版公司：精訊資訊有限公司(Kingformation Co.)
售　　價：NT $ 350

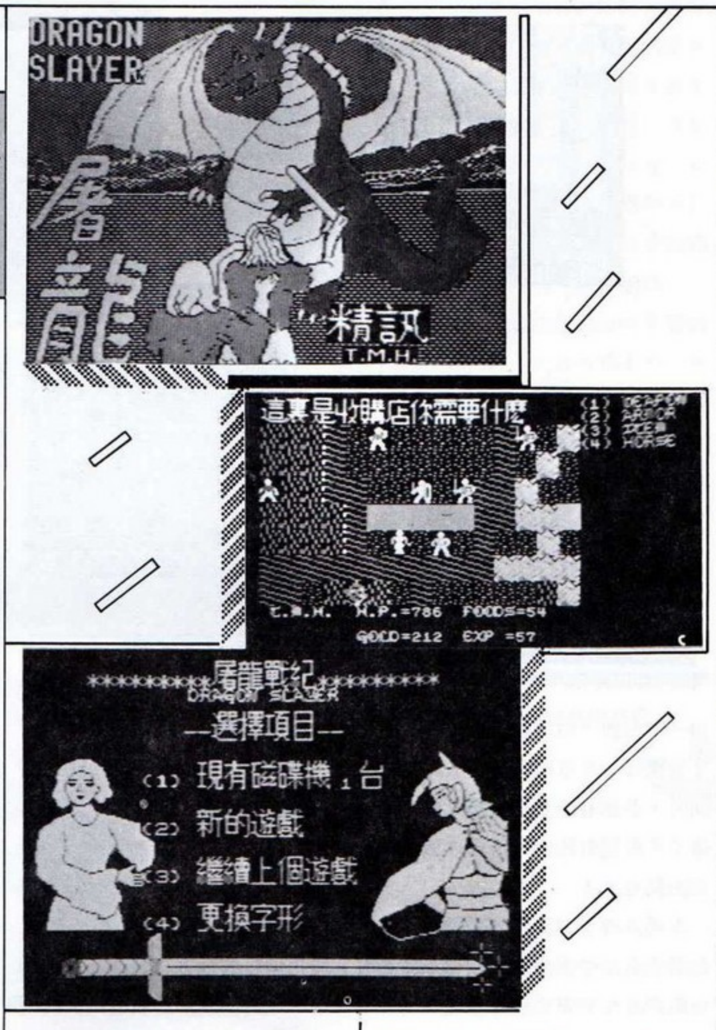
這是恐怖的夢魘嗎？如果是的話，請快讓我醒來，我不願再繼續下去！望著沾滿鮮血的劍及躺在地上呻吟的怪獸，我是否錯了？「不！」我在心中堅決的回答。幾天前，我只不過是一名與世無爭的奴隸，但現在我却必須拿起寶劍，穿上盔甲，帶著人民的祝福和公主的祈願，向著陰暗的洞穴前進，為求取和平而戰鬥！

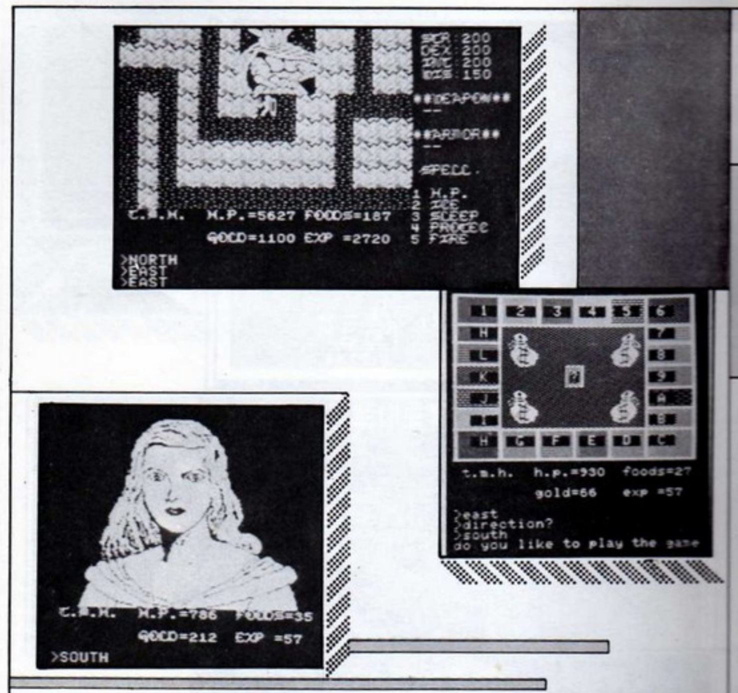
這是「屠龍戰紀」中的一段情節。一開始時你只是一名普通的奴隸而已，却因為主人突遭橫禍而被迫走上征戰的路途，創造了一連串的英勇事蹟後，聲名大噪，於是受國王之託，去向邪惡的龍王挑戰，再從中解救公主。沿途你必須試著去探索各大城鎮的秘密，找出因懼怕龍王而躲藏起來的百姓，從百姓的口中查出洞穴裡四大魔王和龍王的秘密。

本遊戲的最大特色，在於可自行切換成平面或立體兩種模式進行戰鬥。在立體模式中，一如「冰城傳奇」的打鬥場面，每隻怪物都是以大造型出場，幾乎佔了螢幕的一半，而且還可從螢幕上得知怪物的生命力量、法術，使你能正確的選擇戰鬥與否。

此外，施用法術不再是人的專利。在「屠龍戰紀」中的怪物不僅會用法術攻擊你，還會自我解救生命點數，甚至戰敗之後，懂得溜之大吉呢！連怪獸都懂得求生，更何況身為人類的你，君子報仇三年不晚，千萬別魯莽而輕易喪生！

至於賺取金錢方面，戰鬥已不再是金錢的主要來源之一，你可以利用原本就擁有的少許金錢買一匹馬





和一些貨物，然後在各大城鎮中做生意賺錢；也可以到賭場去賺幾把回來，不過有道是「十賭九輸」，輸了千萬別敲電腦，否則你眞的要打開錢包了！

本程式爲了方便玩者，遊戲中的談話完全以中文處理，使你不會再有抱著英文字典來玩冒險遊戲的痛苦。談話時，螢幕上會出現該人物的長相，無論男女老幼，皆不會逃過你的眼睛。

大體說來，「屠龍戰紀」並非只是個單純的角色扮演遊戲，你必須動腦筋去找出暗藏機關的牆壁、山脈、河流，說不定在你的身後就暗藏玄機呢！當然，你也不必繃著神經拼命戰鬥，先泡杯老人茶，打開音效聽聽筆者爲你準備的四十幾首音樂，輕快、雄壯兩者兼顧！如果尙覺得不夠，我也莫法度，只好請你自行想法子了！

眞正精彩的地方在最後的地底洞穴中，你將面臨如謎般的四大魔王和邪惡至極的龍王，千萬不要後退，公主還在等待你的救援呢！如果你能順利過關救回公主，還能贏得美人心，與公主舉行一場盛大的婚禮。哇！眞有看頭！快展開行動吧！

/蔡明宏

幽靈戰士

IBM (PC版)

英文名稱：Phantasie

適用機型：Apple Ⅱ series, IBM PC

出版公司：SSI

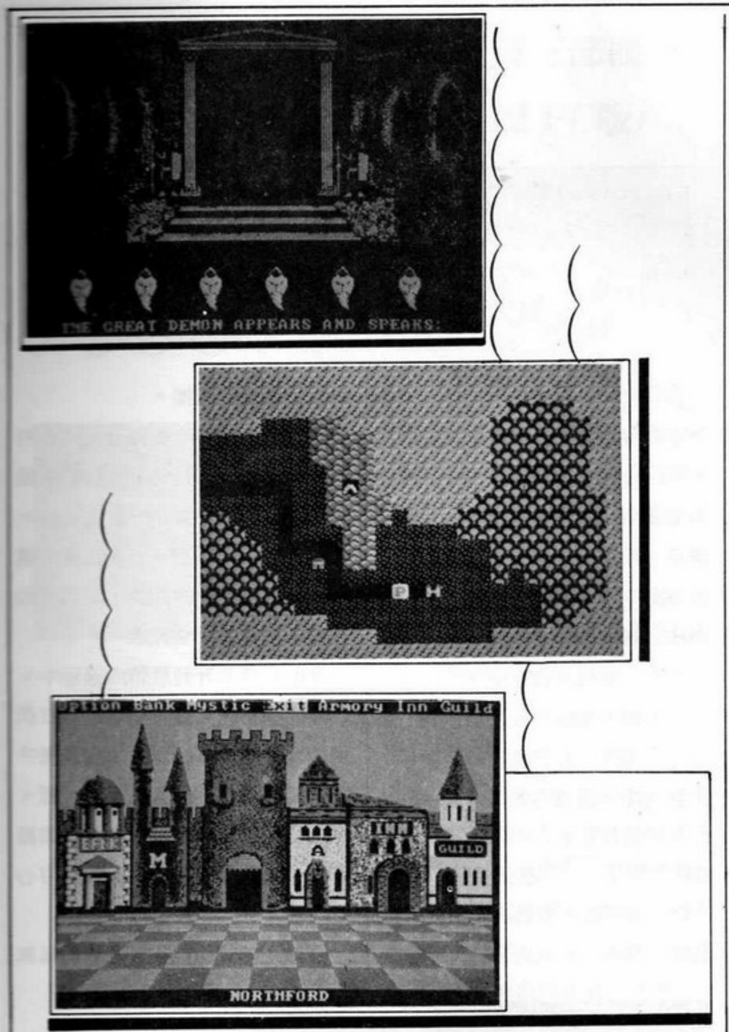
售　　價：US $ 39.95

幽靈戰士（IBM PC版）

這眞是PC 玩家的大好消息，SSI公司決定將以往所推出過的神話角色扮演遊戲，重新改寫之後推出IBM PC版。

第一個就是第九期所提過的「二十一世紀公路戰」，緊接著就是PC版的「幽靈戰士」(Phantasie)的推出。也許大家沒有玩過Atari 520 ST，也沒見過她那精彩的畫面，但你總聽過她的威名吧！再告訴你一點，幽靈戰士的ST版和PC版都是由同一個工作小組所改寫，你現在從PC 版上所能看到的，除了可能沒有彩色的畫面和不能使用老鼠（Mouse）控制之外，整個PC版的樣子就和ST版一模一樣。

PC 版的幽靈戰士採用了目前最流行的選項（Option）工作方式。在城市中，螢幕上方有一排指令，運用你的左右方向鍵和 Enter 鍵就可以進入各項的子功能，ESC 則可以幫助你脫離各項選擇功能。



除此之外，偶爾你只要再用 0 ～ 9 的數字鍵來決定提款的數字即可。這種工作方式，拉近了電腦和人的距離，使得冷冰冰的電腦親切得多了。

改寫過之後的PC 版幽靈戰士，和Apple版比起來有很大的改進。除了圖形、聲音、工作方式之外，它的野外地圖整個旋轉了 90 度，但結構大致上沒有變，但也都作了許多修正。當你閱讀卷軸時，也提供了你列印的功能（如果你有印表機的話）。此外，最大的改進就是速度。以前，玩Apple版的「幽靈戰士」時，最令人詬病的就是速度太慢，尤其是在地下城及戰鬥部分，PC 版都快了數倍。你還可以在大部分的時候按下 ENTER ，再選 SPEED ，將訊息速度調快；而在戰鬥狀態下，一旦攻擊開始，只要按住 ENTER 不放，那麼你將可看到戰鬥以極高的速度進行。

說實在話，以往從Apple版轉成PC版的遊戲，大部份都是PC 版較差，如「百戰飛狼」、「拳王爭霸戰」等，但「廿一世紀公路戰」、「幽靈戰士」這兩個角色扮演遊戲，PC版都比Apple 版成功得多，即使是已把Apple版玩完的朋友，我仍建議你不妨試試PC 版，仍然會有另一番趣味，如果連Apple版都沒玩過，那就更不能錯過這麼棒的遊戲—— PC版的幽靈戰士。

／鄭明輝

世界空手道錦標賽

英文名稱：World Karate Championship
適用機型：Apple Ⅱ series；IBM PC/XT
發行公司：Epyx
售　　價：US $ 39.95

武術類型的動作遊戲，從早期的「決戰富士山」到近期名噪一時的「世界空手道錦標賽」，無一不是以生動逼眞的人物造型，乾淨俐落的動作招式，深深吸引玩者的注意力。尤其是後者問世的時間，正好趕上「空手道熱」，在大型電玩和電影的推波助瀾之下，確實風靡一時。現在該出品公司Epyx 在多時的全力撰寫下，終於繼Apple版之後，爲 IBM PC 的單色螢幕使用者推出第一套武術競技遊戲——世界空手道錦標賽。

本套遊戲以選擇一人與電腦單挑，或兩人對峙爲起頭，再則選定比賽地點——澳洲雪梨或埃及的開羅等八大城市。當然隨著得勝場次的增加，您得轉戰各地，面臨一次次毅力與武技的考驗。

而在遊戲之初，擁有白帶身份的你，通常能輕易地打敗電腦控制的對手。但當級數愈高時，你必須使出適當的拳法，做最有利的攻擊獲取高點數，以求事半功倍之效。本遊戲的勝負裁決分兩種情況，如下：



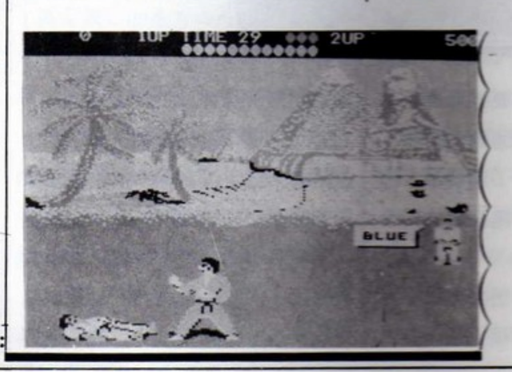
如果你的對手是電腦的話，是以雙方得分點數的多寡來裁定誰獲勝，而得分點（分爲滿分與半分兩種）則依兩者在螢幕頂端的顏色燈來決定。如果顏色燈相同，得分點多者爲勝；若得分點數相同，則由裁判依二者的整場技巧表現與防守能力狀況，裁決誰爲贏家。

倘若與你對峙的是同級的另一名高手，則雙方的勝負以擊倒對手的次數爲評定輸贏的標準。在一回合中先擊倒對手十二次者爲勝；若比賽時間終了，無人先達到十二次者，就以擊倒數多者爲贏；又雙方擊倒數相同時，在此回合的得分數就是最後裁決的依據。

爲了沖淡比賽時那種令人屏息的氣氛，IBM PC版的「世界空手道錦標賽」特地錄製了一首主題曲，在比賽過程中播放。上場比賽的選手或可藉由樂曲的節奏，使招式的揮舞，更臻於行雲流水。

在由白帶晉升到黑帶的過程中，心理的挫折和身體的傷痛是與日俱增的。愈至高段，對手的表現幾乎是「零故障」，而且出手快、狠、準，爲此如何在屢戰屢敗中，勤練拳技、重整旗鼓，正是我輩得用心之所在！

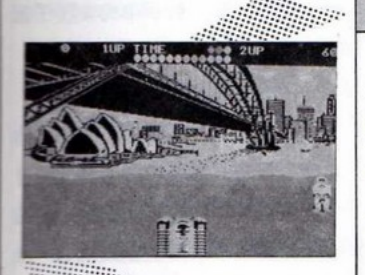
您瞧！凶猛的競技、狂暴的氣氛



和令人屏息的挑釁，您還不動心嗎？出招吧！

各位玩家，您是否曾瘋狂地沈迷於投幣式電玩的空手道競技中？抑是你曾幻想化身為「小子難纏」中的狂飆少年？現在，一場正式、盛況空前的空手道錦標賽，正等著你親身前來挑戰！

/編輯部





魔殿三部曲 (IBM PC版)

英文名稱：	Temple of Apshai Trilogy
適用機型：	Apple Ⅱ series;IBM PC/XT
出版公司：	Eypx
售　價：	US＄40

你可以在每位神話冒險遊戲迷的收藏中發現它——一套兼具策略與動作類型遊戲之長的角色扮演遊戲——魔殿三部曲（Temple of Apshai Trilogy）。

傳說中的魔殿是阿普賽族（Apshai）統御的領地，也是一批又一批的冒險者千方百計想一窺其中究竟、終極神秘之所在。魔殿到底有何魅力，能夠這般引人注目呢？原因之一是吉布族因觸怒了阿普賽族的神祇——昆蟲之神阿普賽，而導致該種族瀕於毀滅的邊緣，其魔咒為何如此神通廣大？原因之二為魔殿深處，藏有價值連城的珠寶。但看看衆多冒險者前仆後繼地進入魔殿，却無人安然歸來，使得這項歷險為之沈寂了許久。

「若不涉險而入，焉得皇冠之榮？」是自古先知的明示，然而神諭並不能預知橫亙在你面前的一切。你——一位新加入的冒險者，我只能告訴你：最偉大的探險並不在於寶劍與盔甲所綻放的光芒，也不在於擁抱金銀鑽石，而是在於阿普賽的重大神秘中，在於你的心中。

「魔殿三部曲」在畫面呈現的方式上與「創世紀」系列相同，皆採俯視角度；而在內容結構方面，却類似於「巫術」系列的地下城活動。在本套遊戲中，大部分畫面都經過重新改寫過，較其前身「魔殿」（Temple of Apshai）更具可玩性。在Apple版的「魔殿三部曲」有兩種畫面解析的方式——一為單解析度（Standard Hi-Res），另一為雙解析度（Double Hi-Res），而PC版係採用後者。

典型的神話冒險遊戲特色——地下城，「魔殿三部曲」也沒錯過。三大部分（阿普賽神殿、魔法的領地、太陽神的詛咒）、十二層區域和幾近六百個房間，可能是偌大的空間或為黑暗的深淵，或隱藏著懾人的、無窮的悲劇，或是一片令人目盲的沙地和遍轉不通的迷宮。而這些歷程的終極目的——尋找破解阿普賽魔咒的秘密，也正是你歷經



的話，也就無法自敵陣脫身了。

有道是：「知己知彼，百戰百勝」，熟知各個機關、敵人，善用各項寶物，就可將Badada 寺廟夷爲平地，以下爲機關、敵人和寶物之簡介：

✦機關

依場所的不同，裝置了各式各樣詭詐的機關，要小心喔！

①分裂的磚塊

這種磚塊會分裂成四個，如果在它分裂的時候站上去，非摔個七暈八素不可。

②火柱

由磚塊上會噴出衝天的火柱，千萬不能碰到它，只要跳過去就行了。

③消失的磚塊

有些磚塊會隨著時間的逝去而消失不見，在這樣的地方，絕不可浪費太多時間，否則磚塊一消失，只有困死在裏面了。

④雕像的陷阱

在特定區域，如果不斷地攻擊雕像，則磚塊會消失，磚塊一消失，準死無疑，此關之設計相當特殊，多注意。

✦敵人

①緊追不捨型：出現於各區域，動作並不快速，可以盡全力攻擊。

②突然出現型：此型敵人會「嗶…」的突然現身，然後放出像泡泡般的咒語後，再度消失。記住，除非它出現在你附近，否則最好視若無睹，不要惹它！

③四處亂竄型：上下四方到處亂竄，受到那個方向的攻擊，馬上隨著改變方向，打也打不死，是相當頭痛的敵人。

④立定不動型：只待在一個地方不動，徐豹可靠近攻擊它。

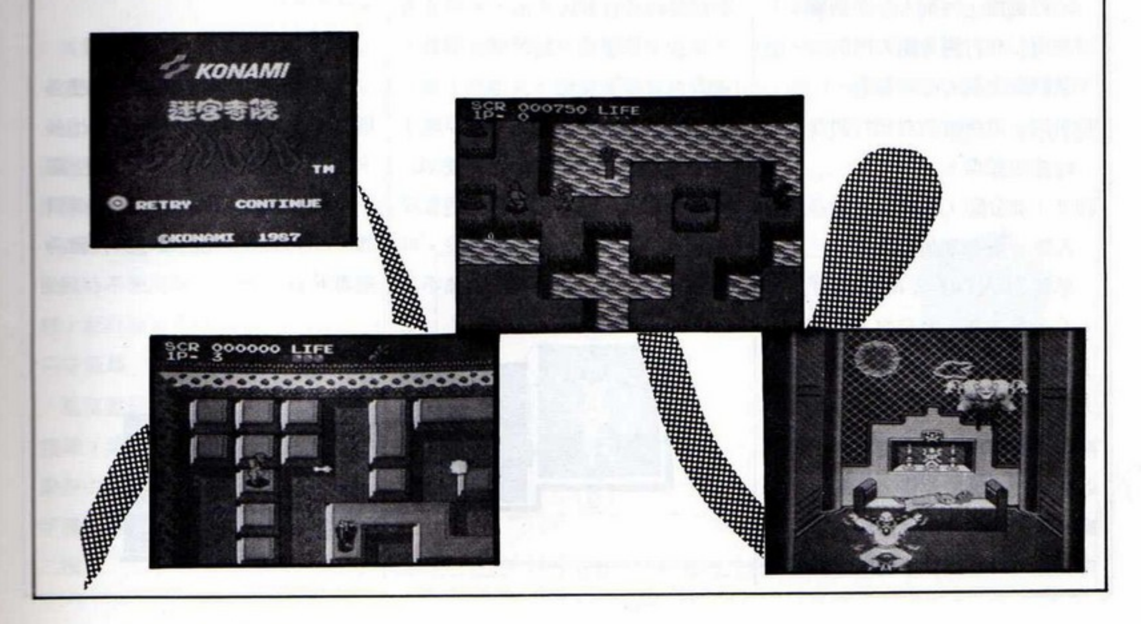
⑤動作神速型：他們一看到徐豹，會馬上靠近過來，所以一出現就得打倒他們，否則會有危險。

⑥神出鬼沒型：由水中咕嚕咕嚕地浮現，然後放出咒語來。

✦寶物

在寺廟內特定的磚塊上跳 3 次，或是對著特定的雕像等物品攻擊 7 次，則隱藏的寶物會現出原形，仔細研究以便在遊戲中好好活用。

①曇花：攻擊力很强的武器，會變成一團火球。



②念珠：對付那些嘍囉們最有效的鐵彈。

③護身符：會分裂成三個餓鬼地模樣，是攻擊力很强的利器。

④心：可恢復徐豹的生命一次。

⑤水壺：補滿生命力外，再加一點。

⑥靈魂：出現靈魂乃千載難逢的機會，可以增加徐豹的生命一次。

⑦守護布：可將敵人造成的損害減少一半。

⑧照妖鏡：沒有它，想由 3-4 進入 3-5 是不可能的。

⑨鑰匙：沒有它，則不能通過 3-0 的出口。

⑩綠寶石：具有使敵人暫停一段時間的神奇寶石。

⑪黃寶石：乃一不可思議的寶石，可把畫面上的敵人全部消滅。

⑫經典：想打開寺廟大門的話，這是解除咒語的必要書籍。

⑬封印：將所有的封印打開後，才能起出經典。

⑭？：加分點，如果要增加徐豹的人數。要多拿加分點。

承襲KONAMI 公司一貫的風格，「迷宮寺院」的音效、畫面均屬上乘之作，尤其是音效，融入了東方音樂的神秘色彩，充分表現了寺廟中那股肅穆、淨心的氣氛。整個遊戲進行亦相當順暢，並無刁難之處，希望各位大師能儘快解救苦難的百姓，阿彌陀佛！ /編輯部

燃燒的野球

機　　型：任天堂（卡匣版）
出版公司：JALECO
售　　價：¥ 5,500

「到目前爲止的棒球遊戲所沒有的功能全部具備」，這是 Jaleco 公司爲「燃燒的野球」所打出的宣傳口號，不信？經由以下的功能介紹，必定讓您讚不絕口！

● 簡介

與實際的職業棒球比賽一樣，「燃燒的野球」中一共有十二支球隊，另外還有十三支未入圍的隊伍，稱爲「OB會」，每隊都配備有十二名投手和十八名球員，也就是說有三十名球員可以運用。

遊戲中的基本畫面，是從電視攝影機的轉播台看出來的，您將見到3D的立體畫面，隨著球的移動，畫面也會跟著變化，立體感十足。更值得一提的是：「燃燒的野球」是任天堂第一個附加語音合成IC的遊戲卡帶，因此你將可聽到教練、裁判、觀衆及球員的歡呼聲、叫罵聲……等等，總共有十六種不同的聲音，夠熱鬧吧！更鮮的是，在更換投手時，後援投手會乘坐投手專用車出場，好不風光！遇到問題球，雙方球隊不滿意裁判之判決時，甚至會發生球隊互毆之場面，簡直就和實際比賽一模一樣，眞是不可思議！

● 遊戲方式

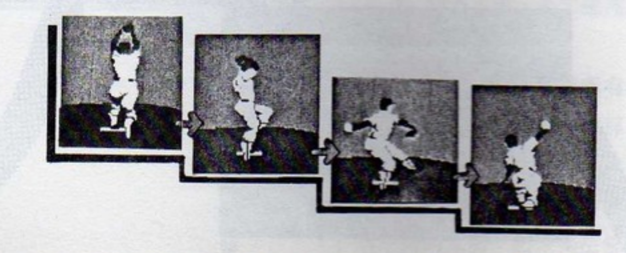
一棒球錦標賽：資料中設定了一百三十二場比賽，由十二支球隊爭奪錦標，和同一支球隊必須連賽三場，每場球賽結束後，會有 PassWord 出現，如果你連勝八十場，即可奪得冠軍。

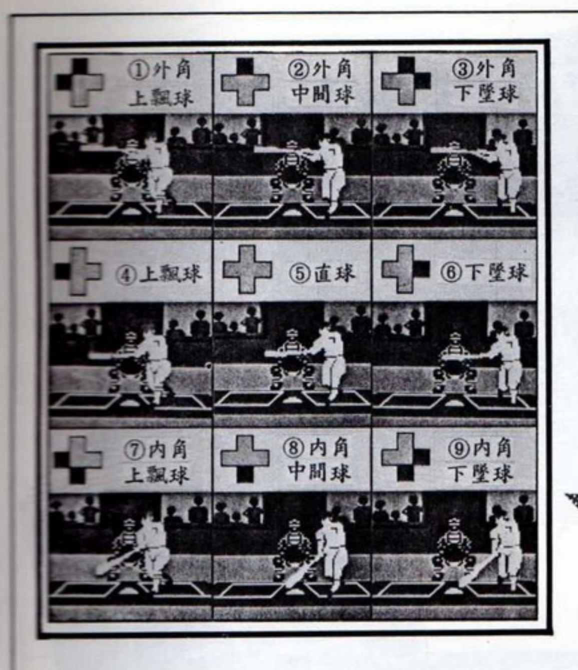
二對抗賽：有十二支球隊及十三支「OB會」球隊可供選擇，從中挑選自己喜愛的球隊和電腦對抗，或是找個朋友彼此較量較量。

● 操作方法

一打擊篇

利用十字鍵的九種按法，幾乎各種球路皆可應付自如，投手投出後，先判定是何種球路，接著馬上選一適當的按鍵，再按Ⓐ鈕，只要研判正確，保證漂亮出擊！其按鍵功能如下：



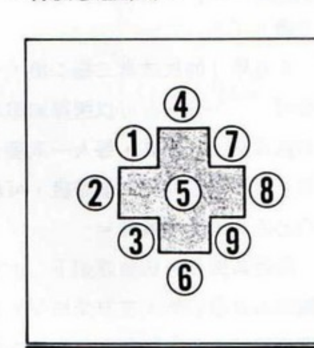


其餘按鈕之功能爲：Ⓐ鈕是回壘，Ⓑ鈕爲盜壘、進壘，十字鍵之右、上、左、下分別表一壘、二壘、三壘和全數推進。如要短打觸擊則按Ⓑ鈕，此時球棒的角度已調整好，只要一碰球，就可造成短打；如果臨時不想用短打，則再按一次Ⓑ鈕，短打即可解除。

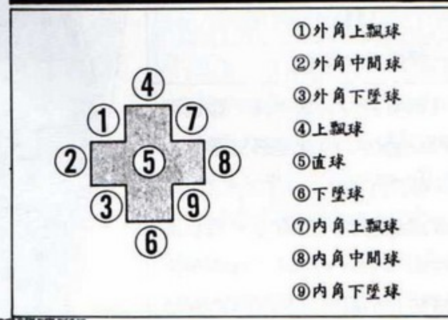
二守備篇

離落點距離最近的守備員會自行接球，第二近的球員會補位，以上動作由電腦控制，若欲自行操作十字鍵亦可。至於投手之球路有以下二種：

①投球Ⅰ：球的角度和速度各有三種：內角、直球、外角，以及快速、直球、慢速。投球時，先由九種按法中選擇一種欲投之球路，再按Ⓐ鈕即可。



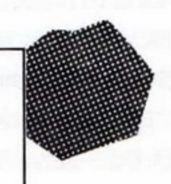
②投球Ⅱ：配合投球Ⅰ可投出以下的變化球（在投手投出之瞬間以十字鍵來操作）。



其餘按鈕之功能爲：Ⓐ鈕是投球，Ⓑ鈕爲牽制，右、上、左、下分別代表一壘、二壘、三壘和本壘。例如：要牽制時，先以十字鍵方向決定壘數後，按Ⓑ鈕即可。

「哇！眞不是蓋的！」看到這裏，您是否也如此認爲呢？百看不如一「玩」，趕快試試自己的身手吧！

/林元明



桌球

機　型：任天堂（磁片版）
出版公司：NINTENDO & KONAMI
售　價：¥ 2,500



乒乓球明明由右邊飛來，你也準備好殺球動作，但就是那麼讓人搞不懂，落空了！

或許這是許多人的遺憾，總是讓球和地面 kiss ，此時，你最稱羨的應該是「小霸王」吳文嘉的敏捷身手吧！相信大部份的人都打過桌球，但各種招式皆能運用自如的人似乎不多，其中原因除了缺乏時間練習外，更可能是臨場作戰經驗不夠。當然囉！也可能你早就身懷絕技卻無對手可較量，現在，且將遺憾丟向天空，馬上進入桌球的世界！

「桌球」是Konami 和任天堂兩大公司近期攜手合作的第一個電腦遊戲。只要是Game 的玩家都知道，Konami 和任天堂是投幣式電玩的兩大始祖，一直到現在，這二家公司仍是電腦遊戲的二大金字招牌，只要是他們所出的遊戲，音效和畫面都是一流的，是叫好又叫座的常勝軍。而「桌球」是二家合力之作，必定是傑作中的傑作。

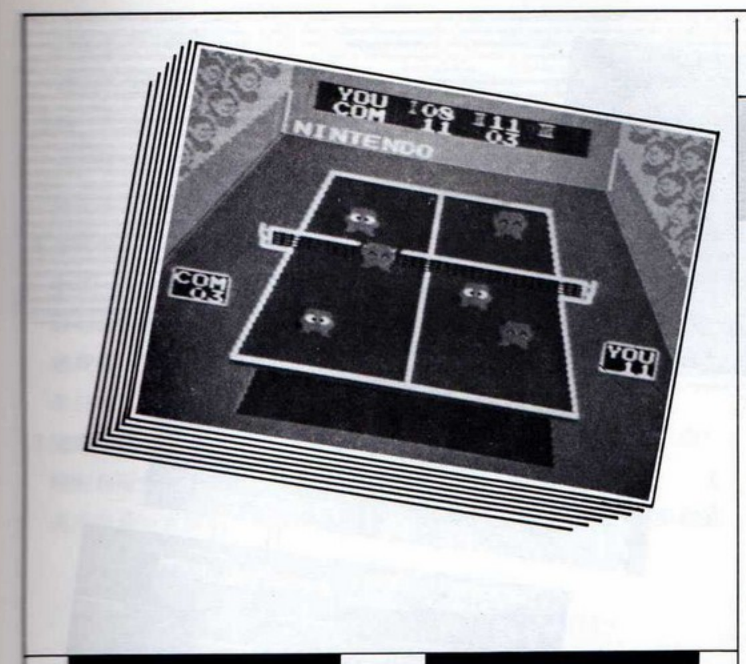
在本遊戲中已設定你是一位實力堅强的選手，任何方向的來球，你都能應付，因此你只要抓住適當的時機揮拍即可。其操作方法相當簡易，但整體感覺極爲逼眞，而且人物的行動相當流暢，臨場感十足。雖是電腦模擬的球賽，但比賽時玩者一樣得冷靜思考，迅速反擊，否則稍有疏忽，就得眼看大好江山拱手讓人了！

「桌球」的玩法有二種：搶十一分或二十一分。你可以選擇和電腦對抗或是二人比賽，每人一次發五球，其難易程度有五個等級，可依自己的實力慢慢晉升。

現將其操作方法敍述如下：十字鍵的右方是切球，左方是抽球，上方爲殺球，下方則無任何功能；Ⓐ鈕是執反手拍，Ⓑ鈕是發球，但Ⓐ、Ⓑ鈕必須配合十字鍵的左、右方，例如按Ⓐ鈕不放，再按右或左，則是反拍切球或反拍抽球；至於要發球時，先按Ⓑ鈕，等球落至適當的距離時，再用十字鍵的右或左方揮拍即可。

打桌球的訣竅是：一定要抓準球拍和球接觸的時機，否則可能造成落空、觸網或出界等情形。又每次落球的地點，螢幕上都會出現一個英文字，並有標準的日語發音，其代表意義如下：

Out：失分。



In ：得分。

Net：表示觸網，球落在己方的區域。

Let：發球時觸網，球落在對方的區域。

如果你聽到「嗯……」的一聲，表示此時可用殺球，挫挫對方的銳氣。「桌球」另一個有趣的設計是：比賽時雙方都有啦啦隊爲你加油助陣，而一號玩者還有位猩猩當啦啦隊長呢！贏球時他們會鼓掌歡呼，輸球時他們也會爲你一灑同情之淚！兩回合後，如果雙方平手，在第三回合開始之前，還有可愛的大會啦啦隊跳舞助興，緩和一下雙方緊張高昂的情緒！

話說第三回合開始，一時大意失荆州，我竟由連贏十分慘敗至倒輸了五分，手心直冒冷汗，我的猩猩隊長不斷地嚎啕大哭，好不可憐！我得趕快反擊，否則球場就要淹水了！

／編輯部

Z基地

機　　型：任天堂（磁片版）

出版公司：CAPCOM

售　　價：¥ 2,980

在廿一世紀初，地球聯邦積極的開拓宇宙殖民地，尤其是對於太陽系範圍內的星球，更是不遺餘力的展開各項建設。但就在一切事務順利進行時，位於土星的通訊站卻突然失去了一切通訊。爲了追查通訊站失去聯絡的原因，地球聯邦派遣了一艘偵察船前往土星，結果意外的發現通訊站全部被毀，而在通訊站下方竟有一處巨大遺跡的入口！從此這個名叫巴蘭庫魯的要塞就出現在人類的惡夢之中！他們不斷地對外面發動一連串的攻擊，就連地球也岌岌可危了。

在這個緊張時刻，人類的唯一希望就維繫在一個超級戰鬥機械人的身上了。這個裝備有强力武裝、高速Σ型電腦的單人駕駛機械人，正朝著土星急射而去。它必須及時攻入巴蘭庫魯要塞的中心——Z區，才能夠破壞整座基地，拯救地球。出發吧，勇猛的戰士！願你能力挽狂瀾，保護美麗的地球！

● 操作方法

十字鍵：控制機械人的移動方向。

(SELECT)：更換槍砲。

(START)：暫停／恢復遊戲。

Ⓐ：向右發射。



Ⓑ：向左發射。

ⒶⒷ一起按：使用特殊武器。

●遊戲開始

遊戲開始之後，你將會置身於土星上空，以高速飛向要塞入口。在抵達入口之前，你會受到三批敵機的攻擊，只要你動作敏捷一點，消滅它們不是很困難的事。在擊毀一批敵人後，空中往往會出現藍色的加速膠囊，或是淡紅色的能量膠囊。前者可增加機械人的移動速度，後者可補充機械人身上的能源，對於你日後的戰鬥旅途有莫大的幫助。但是加速膠不要拿太多，否則很不容易控制機械人的動向。

在你抵達要塞入口之後，馬上進入第一區內（Section 1）展開戰鬥。從現在開始，你必須注意下列幾件事：

1.在每一個區域中，畫面會以固定的速度向右捲動，每一個區域的捲動速度都不盡相同。在戰鬥的時候，千萬別跑到畫面的左上或左下角，否則會被不斷向左移動的背景「夾死」。

2.每一個區域中出現的敵人是固定的。

3.在每一個區域的終點都有一架物質傳送機（也可能是一個向右的通道）。物質傳送機的上下二端都有一道藍色光柱，只要你進入光柱，就可以到達其他區域。但若你進入紅色光柱，那就會立刻死亡。

4.若你發現通道盡頭是一個向右的單行道，那表示你找到了一架敵方的大型驅逐戰艇。打敗此戰艇之後，你才能把某些物質傳送機

的紅色光柱轉成藍色光柱，順利進入其他區域。

5.每一區域的排列順序並不相同。第三區域的物質傳送機不一定能將你傳送到第四區域。

6.有時你會看到地面上有一個橘色小球，像心臟一般的跳動著。打破它之後可以取得一些加强武器的設備，這些設備共有F、M和B三種。以 (SELECT) 選用。

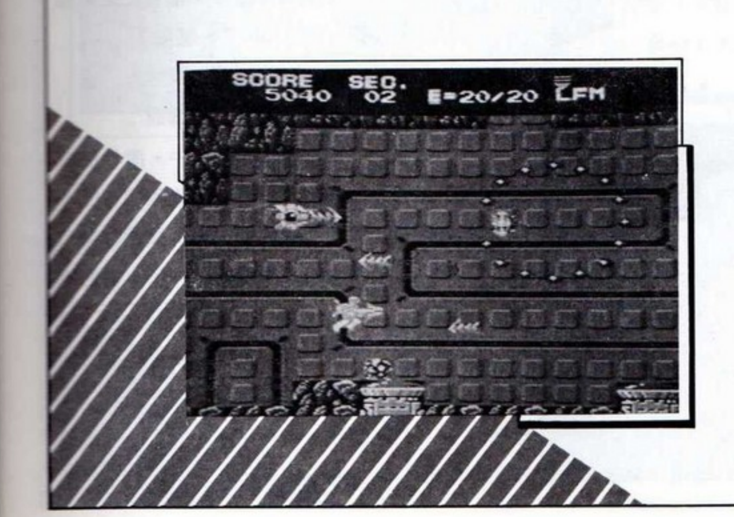
7.遊戲中你最好隨時繪製地圖，光用腦筋記住六十個區域的連結方式不但是一大難事，簡直不可能

8.掃射每一區域的上下空間，有時你可以打出一個圓形光圈。進入光圈之後，可以找到特殊武器，或是補充能源及傳送光柱。

9.ⒶⒷ鈕一起按時，機械人會取出身上的特殊武器。此時畫面中心會出現特殊武器的影子，只要你去碰它，特殊武器就立刻生效。但使用特殊武器時會耗損機械人的能源點數。

10.篇幅所限，不再贅述。其他資料，下回分解。

/徐政棠



職業拳擊

機　　型：任天堂(卡匣版)
出版公司：NAMCOT
售　　價：¥4,900

爆滿！爆滿！「洛基第五集」橫掃台北票房，黃牛票滿天飛，萬人鑽動的熱潮只爲一睹席維斯·史特龍 倒敵手的一拳、一利那和一陣欣喜若狂。

想想要擠進那一大票瘋狂的影迷群內，不禁汗涔涔！別歎氣！家庭運動系列鄭重引薦給你剛出爐的拳擊大賽——「職業拳擊」，讓你不但可親睹多位拳壇頂尖高手的絕技(當然包括洛基)，更可帶上拳套，飽嚐老拳(嘻！)

顧名思義「職業拳擊」乃意指玩者在遊戲一開始便已是一名職業好手，其實不然。首先玩者必得在練習賽(Training)中，鍛鍊體力和技巧至一定水準後，再打入進級賽中與高手挑戰；在進級賽(Ranking)中打贏十五場，勇奪世界大賽寶座之後，再參加「NBC大賞」的八人淘汰賽(Tournament)，這將是你最後的決戰。

由於「職業拳擊」的各項功能均關係到玩者出戰的成敗，因此本文將以圖表的方式，爲各位即將上場的拳擊新手詳加介紹，盼能助您一戰而捷。



㈠基本資料：

- NAME：玩者人名，以八個字爲限。操縱十字鍵的上下決定用字，左右方向決定換字。
- PASSWORD：每戰勝一場會有一組密碼。
- MATCH：比賽場數。
- WIN：得勝場數，包括擊倒對手獲勝和點數獲勝兩種。
- K.O.：擊倒對手得勝的場數。
- LOSING：落敗的次數。
- POWER：生命點數，獲勝場數愈多，點數愈高。

以上"NAME"和"PASSWORD"之間以Ⓐ鈕切換，Ⓑ鈕確定。其中"POWER"的部份又可分爲三項：

- PUNCH：揮拳力道，以十字鍵上方變換數值。
- SPEED：揮拳速度，以十字鍵左方變換數值。
- STAMINA：選手體能狀態，以十字鍵右方變換數值。

倘若不滿意生命點數的分配值，可以按十字鍵的下方，將上述三項變數值歸零，重新設定。如果一切"OK"，就壓下(START)鍵進入賽程。

㈡比賽動作與計分板解說：

在「職業拳擊」中，揮拳以按Ⓐ鈕表示，十字鍵表四個方位；若要閃躲對手來拳，按Ⓑ鈕即可在原地做閃躲動作（此時切勿使用十字鍵）；壓下(START)可暫停比賽。又在中場休息或比賽中被擊倒時，可藉由不斷按Ⓐ、Ⓑ鈕，恢復體力。對了，恢復體力還有另一妙招，當比賽進行時

，你若故意抱住對手，可恢復些許體力；但使用此法，對手也會恢復一些體力，兩者皆得利！

本遊戲除了和電腦單挑之外，還能進行兩人對抗，以五戰為限。

此外記分板上的“ R ”表 Round （回合數），一回合為六十秒；“ T ”表Time ；“ HIT ”表得分點數。在每回合結束後，電腦會自動結算你在此回合的表現：得分點（HIT）和失分點（MISS）各為何，以供日後參考之用。

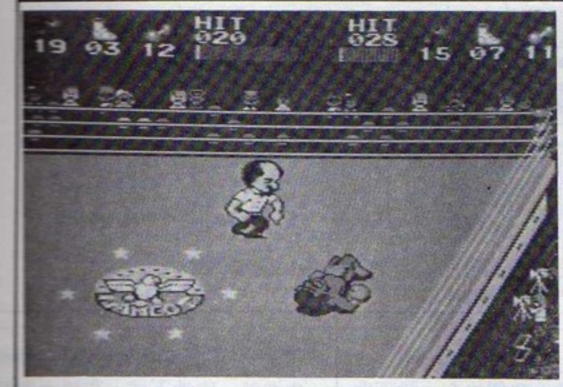
㈢良心的建議：

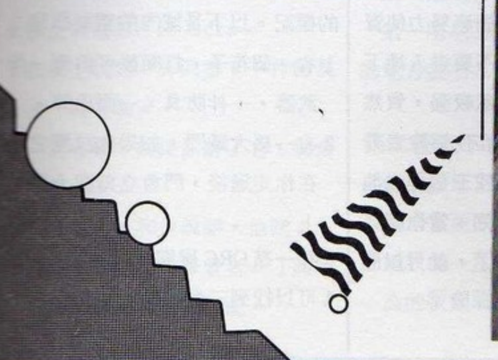
①選手在場中以繞圈行進為佳，切勿在某地停留過久，以免對手識破停留地點，予以重擊。

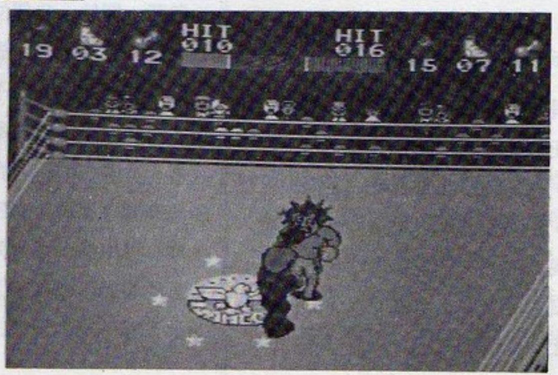
②生命點數要分配恰當，切勿太過懸殊。

③若在離對手有段距離時，按著對手方向的十字鍵直衝過去，再按Ⓐ鈕可以給對方一記重拳，試試看！

／編輯部







/蔡承澔



地下城機關重重 冒險者死傷累累

尋找九枚神戒 拯救人間煉獄 惟有——

幽靈戰士

在 SSI 公司所出品的遊戲中,「幽靈戰士」是相當不錯的一個遊戲,它雖然沒有「創世紀」那麼精美的畫面,但是它在地下城的處理上,却不是其他遊戲所能比擬的。

「幽靈戰士 I 」的故事發生在一塊叫 Gelnor 的大陸上,這個大陸正被邪惡的巫師 Nikademus 所統治,你的任務就是組織一個六人隊伍,在大陸的地下城搜索,找到進入魔城的方法,殺掉代替 Nikademus 統治的黑武士,就完成了「幽靈戰士 I 」的工作。

●解答

遊戲一開始,我們位在大陸西北方的第一座城中,我們應努力使冒險者升級,這時千萬不要進入地下城,因爲地下城的怪獸較强,貿然進入只有陣亡的份。在使冒險者升級的同時,應順便去找三個神水池,地點可由卷軸 5 得知。當你認爲自己的等級已經夠高了,就可以開始進入第一座地下城探險了。

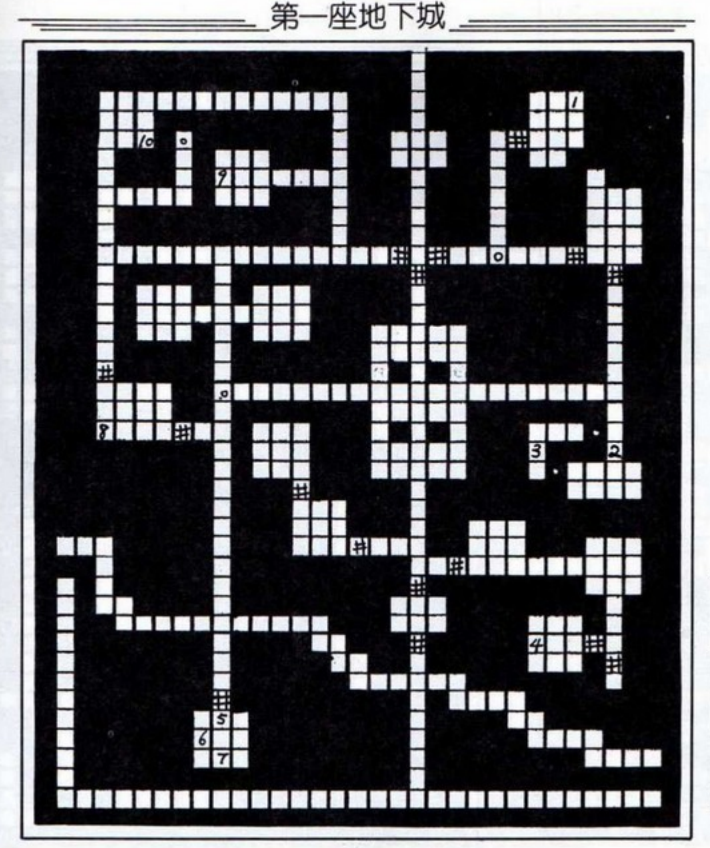
第一座地下城

先進第一座地下城,在城中有氣的標記。以下是城內的重要訊息:

1. 有一個箱子,打開後可得到一件武器,一件防具,一面盾牌。
2. 有一扇大鐵門,如果你打開它,在你走過後,門會立刻關上並鎖上。
3. 和一羣 ORC 展開戰鬥。
4. 可以找到三卷卷軸。

編按：由於"幽靈戰士Ⅰ"九座地下城的攻掠順序各人不一，因此本文將依序列出九座地下城的全貌及其訊息，並刊出作者蔡承澔先生的行進次序：一，二，三，四，八，七，六，九，五，以供各位玩家參考．

第一座地下城



地下城地圖符號代表意義	
■	牆
◘	密門
#	門
◦	陷阱

5.看到一件武器、一件防具，上面寫著Kilmor。

6.牆上寫著Nifle Scro。

7.在桌上找到一件武器、一件防具、一卷卷軸。

8.一卷卷軸，如果你燒了它，就會受傷。

9.一個老人，和他說話，他說：「我是氣的標記的保管者。」同時施法使你擁有氣的標記。

10.一羣怪獸保管著錢，如果你要拿錢，怪獸會和你戰鬥。

第一座地下城的過法，直接到9的地方跟老人拿到氣的標記。

第二座地下城

第二座地下城中有地的標記，以下列出重要訊息：

1.給牧師一些錢，他會要你去見最高的牧師。

2.移到3。

4.在桌上找到三卷卷軸。

5.一個老人，如果你不理他，他會打開密門6讓你進去。

7.找到一支鑰匙。

8.一個盒子，燒掉它時會看到一個人出現在煙中，他會施法給你地的標記。

9.一個侏儒，問你知不知道Kilmor？你如回答在第一座地下城所得到

，他會攻擊你。

2.打開盒子可得兩卷卷軸。

3.牆上寫著「SWWSSESSWWWSSEEEEENEEE」。

4.如你留下，會被攻擊。

5.如你留下，一羣人會攻擊你。

6.牆上寫著：「到 99 號城去見天神。」還可以找到一些錢。

7.一個惡魔說：「另一間牢房的鑰匙在大廳的西方。」

8.找到一件寶物。

9.找到一件防具、一面盾牌、二件武器。

10.打開箱子會受傷但可得到二件寶物。

11.找到一件寶物，可打開 13 的大門。

12.一個老人給你水的標記。

14.一個老人說：「我是 Lord Wood。」同時他要你找回九枚神戒，並且給你四卷卷軸，讓你參考。

第四座地下城的最快過關法，直接到 12 的地方，取得水的標記後即可。

第五座地下城

在遊戲中，有一座城是 Lord Wood 的王城，在遊戲中的地位並不重要，以下列出其重要訊息。

1.一個好的神像，可以攻擊它。

2.一個神像攻擊它會被送到 3。

4.一位牧師警告你：「如果你按了錯誤的號碼，你會死。」

5.輸入第一個數字→4。

6.輸入第二個數字→8。

7.一位老牧師問你 Lord Wood的叔叔說什麼，你只要回答：「Straticon」他就會給你一卷卷軸。

8.可以偸到一件寶物。

9.如果你偸它會被送到 3。

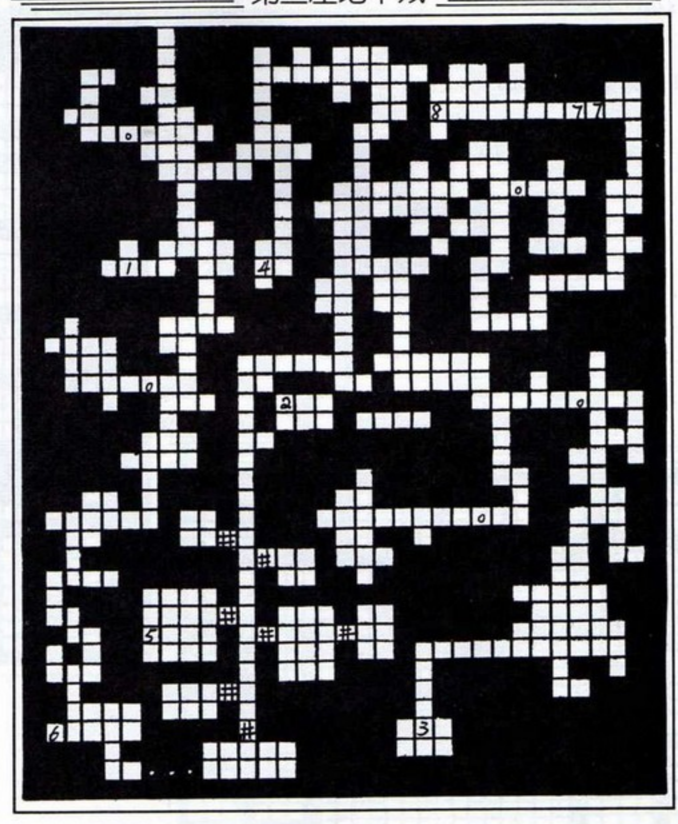
10.一羣怪物在玩牌，如果你要參加，他們會把牌丟到你臉上使你受傷。

11.一羣怪物，如果你要和它們戰鬥，會有一位騎士和你作戰。

12.回答矮人 3：Niscosnat Said Hell。他會告訴你在神廟中按 79 可進入藏寶室。

13.向一位老人買下三卷卷軸。

第三座地下城

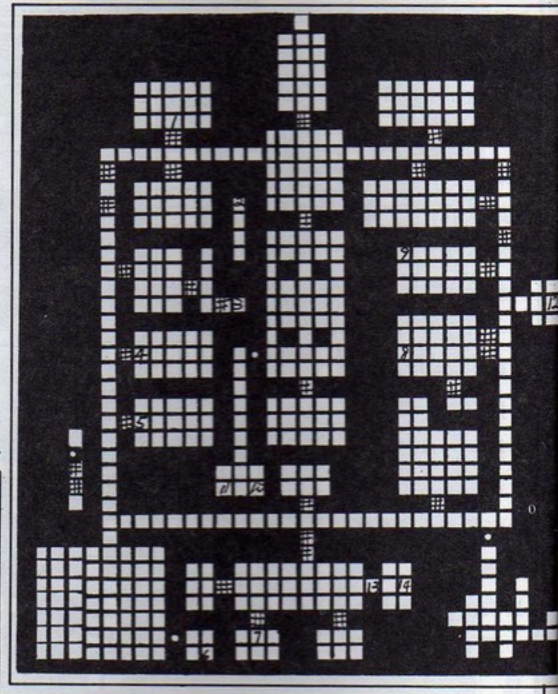


14.找到三卷卷軸。

15.花錢才能到16。

這一座城在遊戲中不怎麼重要，所以為了節省時間，可以跳過。

第四座地下城



第五座地下城

第六座地下城

再來就要到叛徒 J.R Trolkin的城堡去取得三枚神戒。

1.被一陣氣傳送到2。

3.三扇秘門的開關。

1→可打開4

2→可打開5

3→可打開6

7.找到一件武器，一面盾牌。

8.找到三件寶物。

9.找到兩件武器、兩件防具、一面盾牌。

10.受一點傷，但可找到一件寶物。

池會受傷。

12.找到一件寶物，可打開 14 之門。

13.找到一卷卷軸。

在 J.R. Trolkin 的城堡中只要拿到三枚神戒就可以了。

第七座地下城

取得神廟中的兩枚神戒後，接著到Gelnor 東方，由Bleeb王統治的島上取回另三枚神戒。Bleeb的子民共有紅、藍、綠三種顏色。

1.綠色的說：「有時候紅色的說謊。」

2.藍色的說：「藍色的水池是有害的。」

3.綠色的說：「綠色的水池會傳送。」

4.移到5。

6.紅色的說：「綠色的總是撒謊。」

7.移到8。

9.進入藍色的水池會受傷。

10.移到11。

12.藍色的說：「可以聽紅色的，但不要信任它。」

13.進入藍色的水池會受傷。

14.紅色的說：「紅色的水池有時會傳送。」

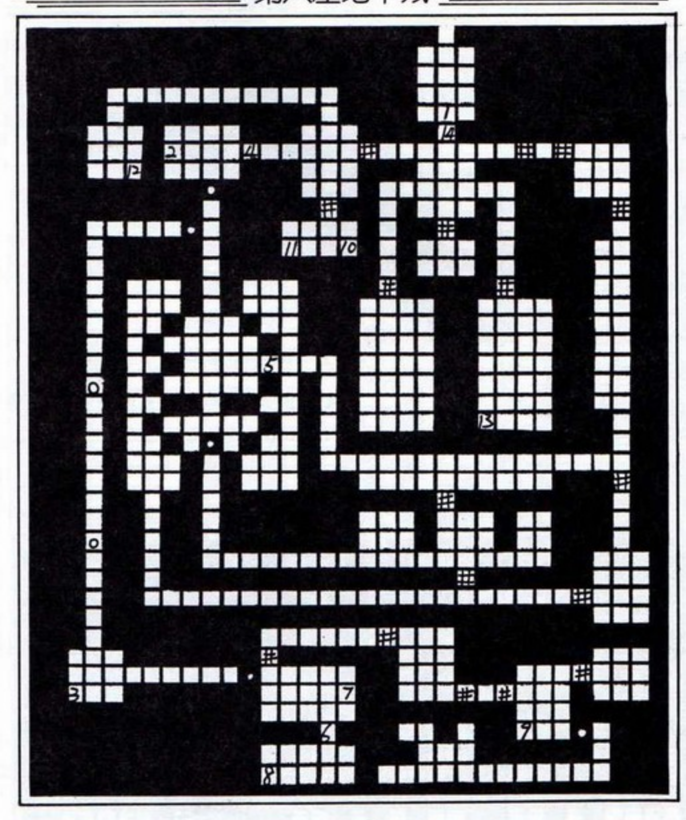
15.綠色的說：「藍色的說實話或謊話。」

16.移到17。

18.移到19。

20.移到21。

第六座地下城



22.進入藍色的水池會受傷。

23.紅色的說：「用綠色的門。」

24.綠色的說：「走紅色的門。」

25.藍色的說：「走藍色的門是錯的。」

26.移到 27。

28.出口。

29.第一隻說：「按紅色的，那是我的顏色。」

30.第二隻說：「如果我是紅色的，我會叫你按藍色的。」

31.有三個按鈕，按綠色的才能安全進入。

32.一隻Bleeb說：「冒險者，你必須回答三個問題才能進入，並取得神戒。」

33.哪一種Bleeb有時候說謊，有時候不？回答2綠的才能得到寶藏，其餘的答案會被送到27。

34.有哪一種同色的Bleeb會有不同

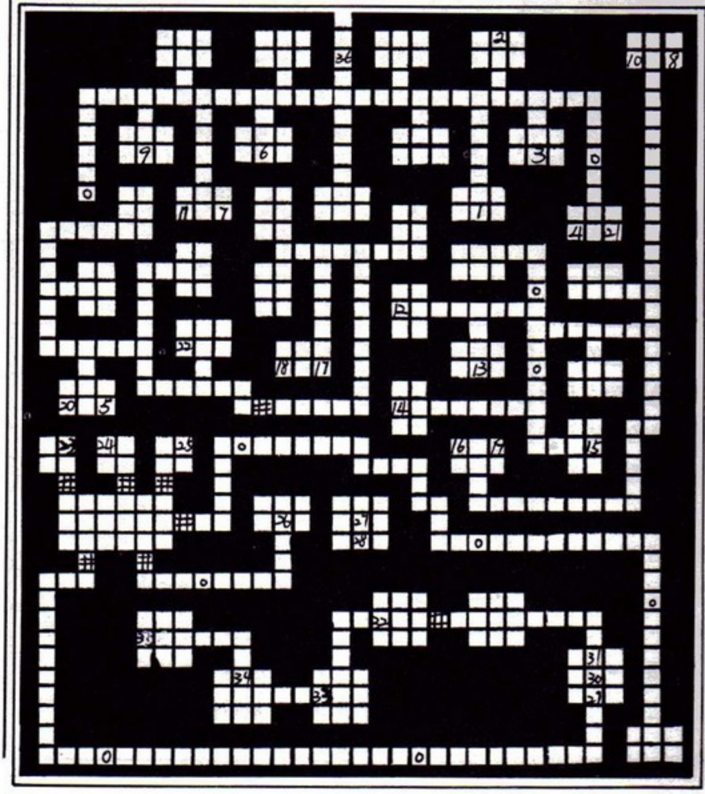
的意見？回答紅色和綠色就可以得到寶物，其餘的答案會被送到27。

35.哪一種Bleeb永不會說：「我有時撒謊。」？

回答紅色才能得到寶物，並被送到36。

在進入此地下城之後，我們立刻就能發現紅色的Bleeb總是說謊，藍色的Bleeb永不說謊，綠色的Bleeb有時說謊，所以才能快速回答以上三個問題。

第七座地下城



第八座地下城

當你取得四個標記後，再去找回九枚神戒。首先到神廟去，守衛是一位牛頭神，如果你的隊伍中沒有一名牛頭人，他不會讓你進去。

1. 一座神像，可以攻擊它。
2. 一扇大門，要你說出暗語才能進入，暗語是：「Reven Tonem。」
3. 一座神像，可以攻擊它。
4. 一座黑騎士的像，攻擊它你會受傷。
5. 一座小牛頭人像，攻擊它會聽到一陣聲音。
6. 找到一件寶物，可打開7。
8. 救出一個人，他說：「我是Lord Wood，請把另一個監牢的矮人救出來。」並給你一卷卷軸。
9. 找到一卷卷軸。
10. 救出一個矮人，他說：「我是Kilmor。」他給你一項寶物，可打開16。
11. 通過會受傷。
12. 救出一個女人，她告訴你一條秘道。
13. 找到一件防具。
14. 找到兩件寶物。
15. 找到兩枚神戒，同時警鈴響起，許多守衛進入這個房間。

神廟中取得神戒的最快方法，到6拿鑰匙，打開7，再到8、10、12救出三個人拿第二把鑰匙，由左方秘門出來，打開16到15處取得神戒後迅速離開。

第九座地下城

這時候你已經取得八枚神戒了，於是用法術傳送到第八座地下城Phantasia就可以買到第九枚神戒。此時你已有了四項標記和九枚神戒，就可以用傳送法術傳送到第99號城Olympia（位於星辰大陸上），渡過冥河，通過天神的六項考驗後，天神會賜你一個神的標記，

此時你就可以進入黑武士的城池了。

1.移到2。

3.移到4。

5.當黑武士見到你，立刻逃向一道秘門。

6.丟掉一堆寶石。

7.丟掉一堆黃金。

8.丟掉王座。

9.黑武士用魔杖攻擊你。

10.黑武士站在道路的盡頭，如果你攻擊他，他會把魔杖丟向北方，自己則向南方的牆穿過去。

11.拿起魔杖，來回走一下，再搖動魔杖就會被送到12。

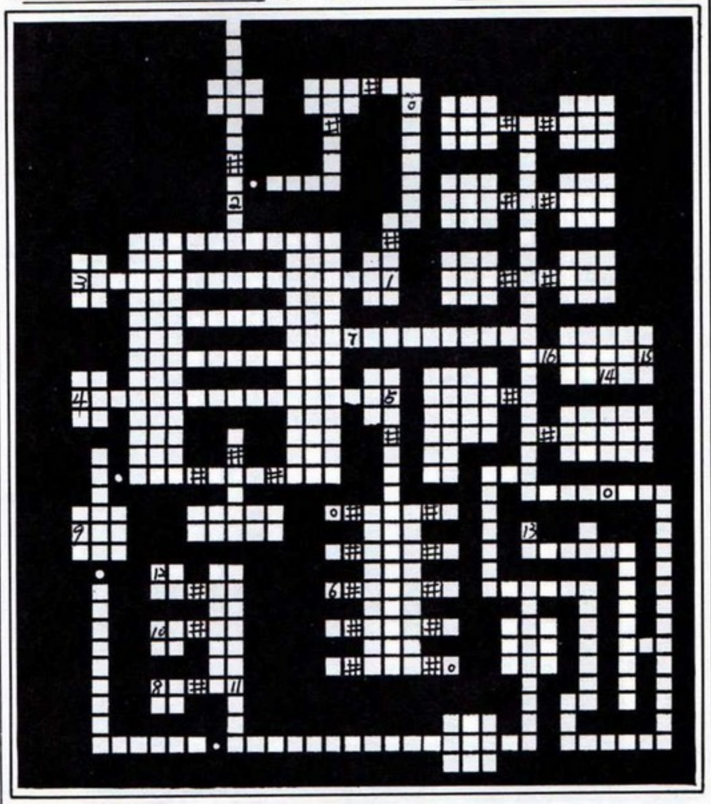
13.找到一卷卷軸。

14.Filmon 問你要繼續戰鬥或是要安全的離開，你如選擇繼續戰鬥，會被送到15。

15.和黑武士戰鬥。

當你殺了黑武士之後，天神將會召見你，賜給你第60 號法術和三樣小禮物，幽靈戰士的征戰到此暫告一段落。

第八座地下城



● **卷軸內容概述**

卷軸一至三：在這裏面說的是Gelnor 的歷史，包括Nikademus 征服Gelnor、九位法師製造九枚神戒意圖反擊以及失敗後的事情，有興趣的人請自行參考。

卷軸四：說明在 J.R. Trolkin 城內的三座門的位置。

卷軸五：神水池的位置，第一個在Gelnor 的西北方，第二個在東邊的某個地方，第三個在大海中，詳細位置請看筆者所印的Gelnor 全圖。

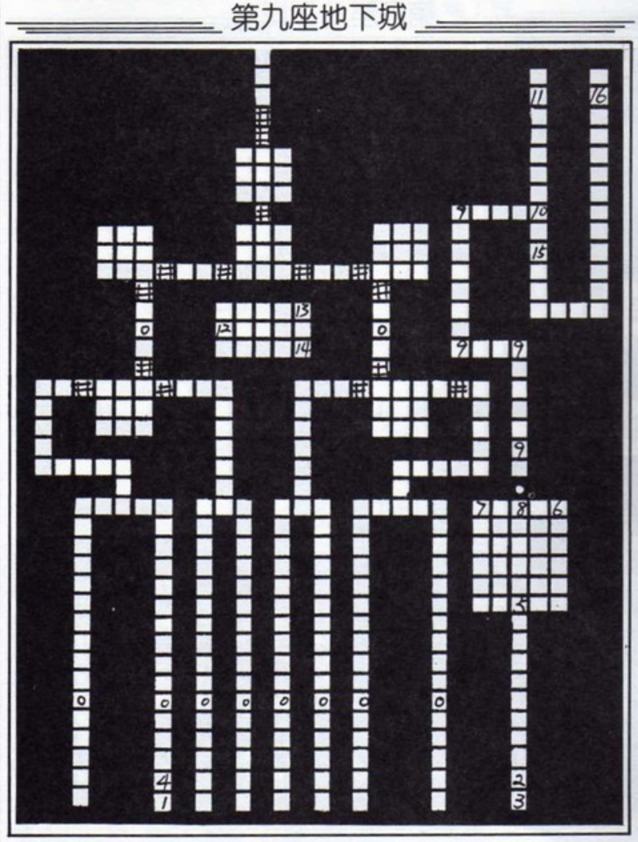
卷軸六：說明 J.R. Trolkin 叛變投靠巫師Nikademus 的經過。

卷軸七：敍述九枚神戒的歷史。

卷軸八：第一座地下城，在 Pelnor 南方五十哩西方七十哩的位置。

卷軸九：第二座地下城，在 Pineville 東方一百一十哩南方一百二十哩的位置，是

第九座地下城



Gelnor 大陸牧師的神廟。

卷軸十：第三座地下城，在Greenville 東方六十哩南方十哩的位置。

卷軸十一：第四座地下城，在Hobbiton 東方七十哩南方三十哩的位置，是Lord Wood 的神廟。

卷軸十二：第五座地下城，在 Appleton 西方五十哩南方一百四十哩的位置，是Lord Wood 的王城。

卷軸十三：第六座地下城，在Splitwater東方八十哩南方兩百七十哩的位置，是J.R.Trolkin的城堡。

卷軸十四：第七座地下城，在Starville 東方二百三十哩南方八十哩的位置，在Gelnor 東方一個小島上，是Bleeb的地下城。

卷軸十五：第八座城，在Trollport西方一百五十哩北方九十哩的位置，是邪惡的神廟，如果你沒有帶一位牛頭人(Minotaur)，守門人不會讓你進去。

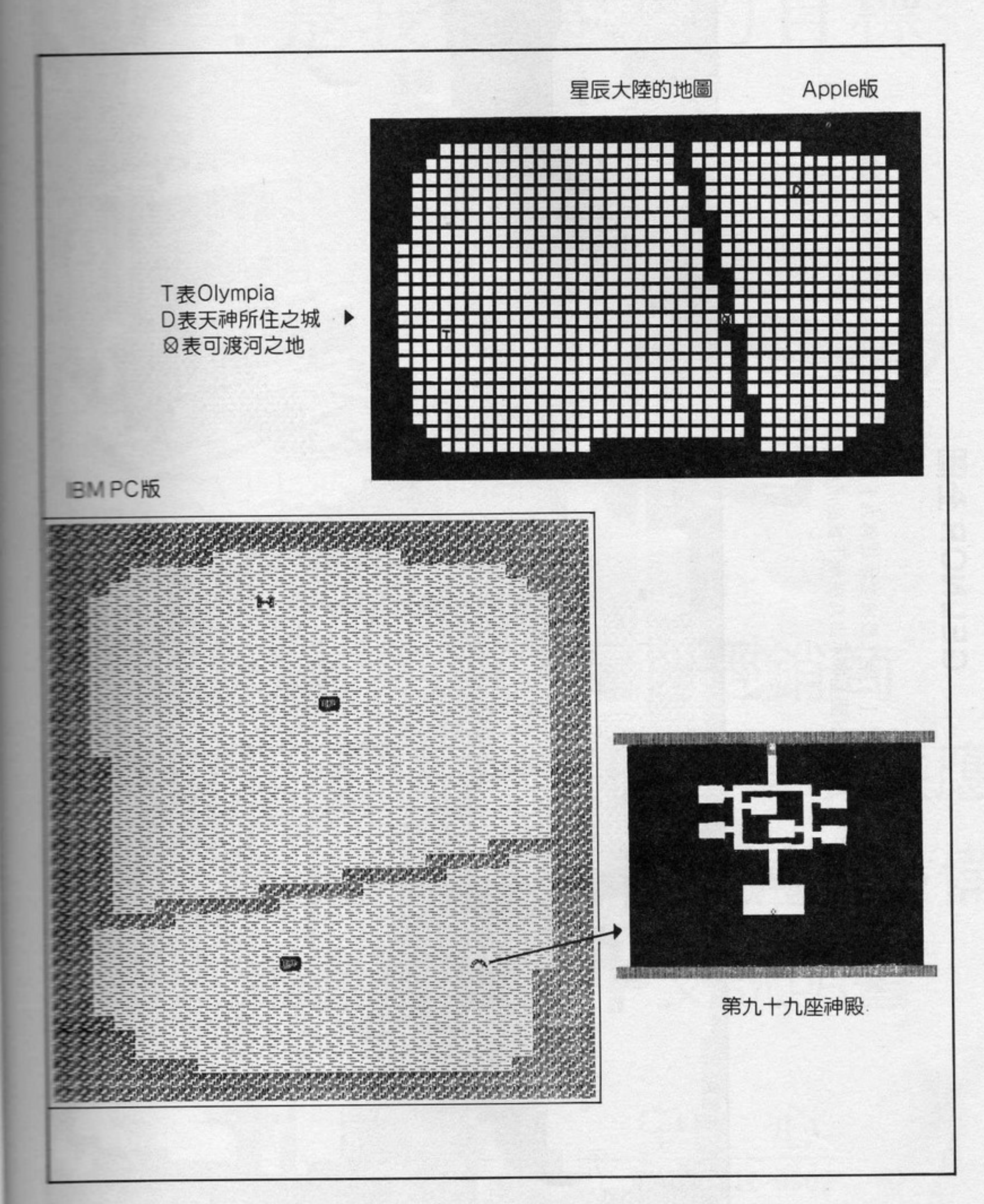
卷軸十六：第九座地下城，在 Starville 西方兩百八十哩，是黑武士的城堡。

卷軸十七：上面寫著：「恭喜你，我的朋友。因為你取得了巫師的魔杖，所以黑武士已從Gelnor 上消失了，但是巫師和他的軍隊仍然在其他地方肆虐，Gelnor 只是其中的一小塊地方而已。正義和邪惡之間的戰爭，會在其他的地方、其他時間繼續下去。

卷軸十八：Filmon 提醒你不要把魔杖毀壞，在其他時候會有很大的用處。

卷軸十九：Filmon 要你記住「Reventonem」，此乃通過牛頭神時，要使用的暗語。

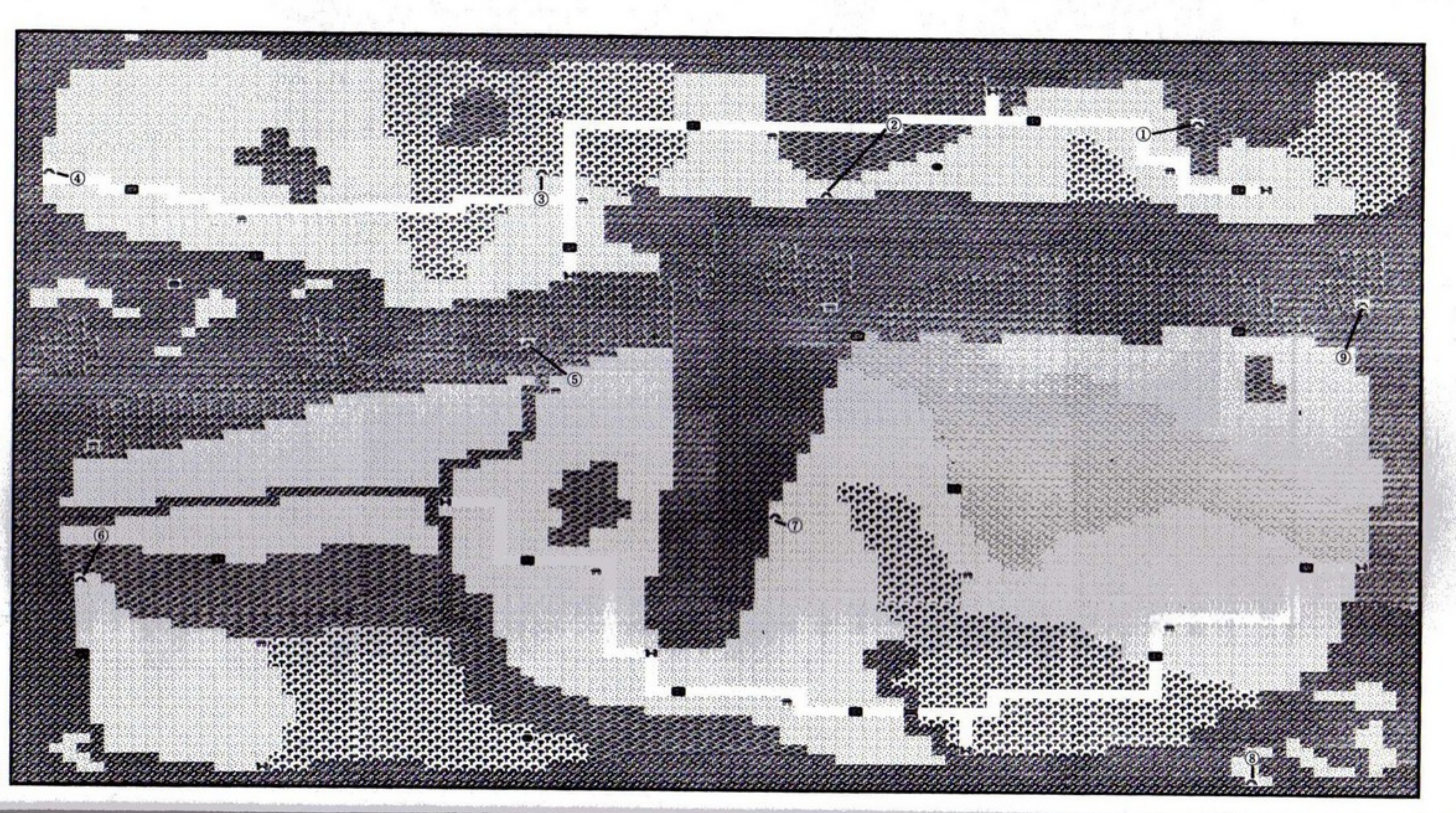
卷軸二十：Filmon 告訴你在 J.R. Trolkin的城堡中，有一個控制房間。



第九十九座神殿

GELNOR 全圖

編按：IBM PC 版的幽靈戰士 I，除了整塊陸地旋轉九十度以外，其餘的結構和Apple版並無差異，故在此列出 PC 版的地形圖並標示出九座地下城的所在位置，以助玩家順利完成任務。



/宋明義

電腦・任天堂・SEGA





各位讀者大家好！當你關掉電腦或遊樂器時，是否曾經想過，你是如何接觸她的？現在讓我們一起來回憶一下……。

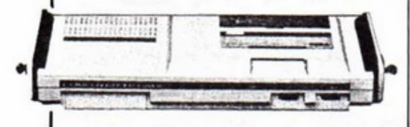
猶記得在我讀小學的時候，任天堂公司首度推出了手掌型電動玩具，從那時起便開始吸引著我，不管是坐公車，或是利用上廁所短短的時間，電動玩具似乎都沒有離開我的「手掌心」。

升上國中後，大型電動玩具紛紛出籠，當時筆者每個星期一、三、五固定準時交「學費」，不但所有積蓄盡空，課業也一度亮起了紅燈。幸好電腦及時興起，使我漸漸地疏遠電動玩具，考上了高中。雖然Apple Ⅱ比不上外面的電動玩具，但是僅程式設計一項就已讓我廢寢忘食，不但增進語言方面的能力，也使我感到設計程式的快感。

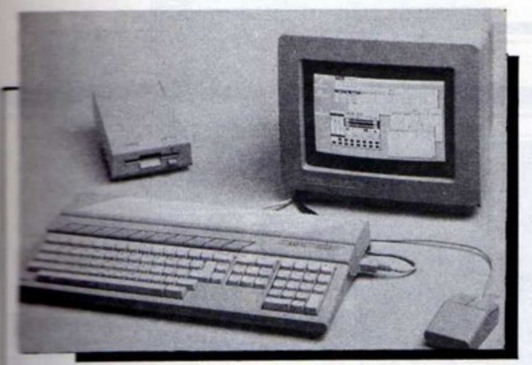
到了高二暑假，看到聲寶牌 C1 電視機的廣告，又使我開始心動了，甚至鼓勵父親換電視機，却換來一句：「家裏電視還沒壞！」當時我還眞想拿把鐵鎚……。不久後，在逛街中無意間看到了任天堂，心中便告訴自己：「原來C1 就是使用任天堂的軟體嘛！」。

於是我與李總編商量，花了三仟八佰元，抱著機器回家，成了任天堂的開路先鋒。當時除了棒球、網球，就無其他的軟體，而且一個軟體高達八百元台幣！三個月後，台灣自製的卡帶上市了，主機也降價了，這時李總編認爲時機成熟，以二仟七佰元買到了主機，使我又想拿起鐵鎚……。

但是我仍然沒有放棄電腦，畢竟任天堂只能拿來當做娛樂罷了！它不像電腦具有多元化，且能從娛樂中學到新的知識。再者，任天堂玩久了，仍可發現許多缺點，不知道各位讀者是否發現，當畫面中的敵人太多時，便造成遊戲進行的遲緩，音樂也走了調，使整個遊戲無法十分流暢，雖然有此缺點，任天堂仍是個不錯的遊樂器。也許是因爲我常玩李總編的Atari 520ST 卅二位元電腦，才這般挑剔任天堂的毛病。也許你會懷疑Atari 竟有如此的魅力？如果你有「創世紀Ⅲ」的套裝程式，說明書的封底照片就是取自Atari，和你在Apple及 PC上所看見的創世紀Ⅲ，是不是有很大的差異呢？再舉一個例子，「銀河鐵衞」(Starglider) 在Apple 及PC上，皆沒有特殊的音效，而在Atari 的版本上，光是聽到主題曲，保證你會驚訝地說：「這是不是在放錄音帶？」但因爲Atari 520 ST 的售價不便宜，我只能夠「望而歎氣」。



▲日本SEGA機型原貌



▲畫面細緻、音效絶倫的Atari 520ST



▲美國SEGA機型原貌

不過在日前，我發現了一台SEGA MARK Ⅲ 遊樂器，不論在畫質、整體結構上，都遠勝於任天堂，而且與Atari 的遊戲比較，相差無幾，但價格方面卻有天壤之別，所以我毫不考慮就買下了它。當我首次拿到公司「Show 」的時候，就有不少人被這台機器所吸引，也紛紛地購買，可見它的魅力有多大！

「好東西要與好朋友分享」，因此我與李總編決定開始介紹這台機器，也希望有SEGA MARK Ⅲ 的你，共襄盛舉，讓各位玩家同享SEGA MARK Ⅲ 的樂趣。

說到這台主機的由來，應該追溯到早期SEGA所推出的SC－3000及SG－1000這兩種機型。由於音效、畫質方面都比任天堂遜色不少，該公司爲了彌補這些缺點，投入大量人力、技術，才推出 SEGA MARK Ⅲ（以下簡稱JSⅢ）這項佳作。

JSⅢ 不但有自己專用的卡匣，還能兼容使用SC－3000和SG-1000的卡匣。但由於它出廠的時間比任天堂晚，加上所有的卡匣均由SEGA本身設計，所以目前卡匣的種類比任天堂要少許多，幸而SEGA公司每個月都有新卡匣推出，所以你不必擔心沒遊戲可玩。

也許你對SEGA這個公司感到陌生，然而如果你常玩投幣式的大型電動玩具，仔細看，你便可以發現許多好遊戲都出自SEGA公司之手，例如「摩托車」（Hang On）、「時空戰士」（Space Harrier ）等等。尤其是「時空戰士」，手執火箭炮，穿梭在3-D的戰場上，面對生動逼眞的巨龍、長毛巨象、機械兵團等的攻擊，全部十八關，眞是令人嘆爲觀止。言歸正傳，還是談我們的主題要緊。

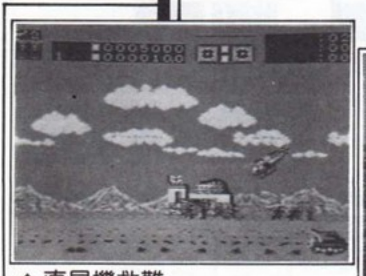
JSⅢ如同任天堂一般，軟體的使用以遊戲爲主。任天堂除了卡匣之外也有磁碟系統，而JSⅢ卻以超薄式晶片取代了磁碟片。遊戲的內容也不太相同，任天堂有一半以上的遊戲是走角色扮演（RPG）的路線，JSⅢ則以動作遊戲（Arcade ）爲主。

就遊樂器本身而言，角色扮演遊戲往往需要數個小時才有可能達成目的，而且當你看到結局之後，那個卡匣就失去了魅力，很難使你一再地去玩它。而動作遊戲就大不相同，它雖然沒有角色扮演遊戲精采的故事內容，可是它以音樂、畫面來加强動作遊戲的優點，即使你只玩半個小時，仍然會覺得它的耐玩程度很高。

在「精訊電腦」第七期中，我們知道任天堂有日本和美國兩個版本，同樣地，SEGA MARK Ⅲ 也是如此。在美國推出的MARK Ⅲ（簡稱USⅢ）與 JSⅢ 最大不同處，只在



▲美國目前USⅢ排行榜第一名的直昇機救難。



▲直昇機救難

◀▲時空戰士



◀▲北斗神拳

於卡匣不能通用。因爲JSⅡ的卡匣是22 PIN，而USⅡ的卡匣是25 PIN，其他各方面二者相差無幾。所以在主機特性方面，我們就以USⅡ來作介紹，以下資料均以主機所附的操作手册爲準。

㈠在CPU方面：

USⅡ的CPU是採用Z80系列，比任天堂所使用的6502 CPU系列强出許多。例如在遊戲執行的速度上，USⅡ就比任天堂要快；在畫質方面，USⅡ表現出更鮮明、細緻的背景與人物造型，這些優勢得歸功於Z80 CPU。

㈡在容量方面：

任天堂主機本身的RAM只有4K，ROM的最大容量爲32K，卡匣最大的容量在256K左右，而USⅡ主機本身的RAM及ROM均爲128K，卡匣最大容量可到1048K左右，超薄式晶片則是256K。相信你必然深感驚訝！同樣是遊樂器，在容量上卻有如此差異。由於USⅡ的RAM及ROM容量十分充足，所以在遊戲進行中，能快速地處理程式，這也就是任天堂在複雜遊戲中，無法同時處理畫面上各種角色，而造成角色及音樂有遲緩的現象。在卡匣方面，USⅡ因有足夠的容量，無須考慮程式的長度，所以可製作出更好的遊戲軟體。

㈢畫質方面：

任天堂共有五十二種顏色，而USⅡ則有六十四種顏色，比任天堂多出了十二色，在解析度方面，任天堂是256×240點，USⅡ則是256×192點，比任天堂略低，但爲什麼USⅡ能比任天堂做出更好的畫面呢？這是因爲任天堂每一點只能有四種顏色的變化，而USⅡ每一點卻能做十六種顏色的變化。所以USⅡ在點與點之間，不會因顏色的變化而造成干擾。高傳眞必須配合高效率，才能表現出細緻，否則仍然無法做出鮮明柔和的造型。

㈣輸出訊號方面：

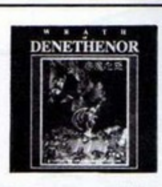
USⅡ除可經由RF SWITCH將訊號傳到電視之外，還可使用RGB或AV複合訊號做輸出，所以更能將畫質表現的淋漓盡致。

從以上概略的介紹，相信你可以比較出任天堂與USⅡ的差別。如果你是個玩GAME的行家，SEGA MARKⅡ眞的十分值得你去試試，目前台灣大多數的SEGA MARKⅡ是日本型式，價格與任天堂差不多。從下期開始，我將開始介紹MARKⅡ專用的遊戲，同時更歡迎擁有主機的你，將你所發現的「遊戲絕技」，投稿至OAK專欄，好讓更多的玩家分享你的喜樂。

8 Bit.16 Bit.任天堂軟體大集合









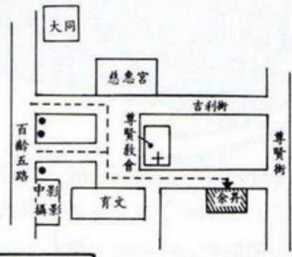








本公司爲擴大銷售服務，特於即日起，搜集各式娛樂軟體，諸如八位元、十六位元、任天堂等樣樣齊全，將帶領您進入這個多彩多姿的電腦世界。



●詳細目錄歡迎索取

最新任天堂卡匣●磁片目錄

含攻略本者特價 480 元

一片 400 元（不含攻略本）

卡匣	郵購特價
★1.音樂家	48 K 350 元
★2.超級棒球	原裝卡匣
★3.超級磚塊	48 K 350 元
★4.火之鳥（我王之冒險）	128K 650 元
★5.鬪之輓歌	128K 650 元
★6.都市英雄（三角之謎）	128K 650 元
★7.七寶奇謀 2	128K 650 元
★8.失落的劇本（芭比娃）	128K 650 元
★9.南國指令（諜VS諜 II）	128K 650 元
★10.魔界島	128K 650 元
★11.北斗神拳 2	128K 650 元
★12.未來戰士	128K 650 元
★13.熱血硬派（熱血高校）	128K 650 元
★14.熱門賽馬	90K 500 元
★15.妖怪俱樂部	160K 650 元
★16.保齡球大賽	64K 380 元
★17.綠兵鄉	160K 650 元
★18.高橋名人（冒險島 II）	160K 650 元

磁片	郵購特價	
★1.超級運動員（超級挖金）	動作	[攻]
★2.瑪琍高爾夫	運動	[攻]
★3.夢遊記（超級德林）	神話冒險	[攻]
★4.世界畫頭（威爾童話）	神話冒險	[攻]
5.作曲家	音樂創作	[攻]
★6.冬季奧運會	運動	
7.蘋果屋（電腦人）	家庭模擬	
★8.暗黑要塞	科幻冒險	
★9.綠帽兵團	動作冒險	
10.風雲少林拳	功夫打鬥	
11.新宿中央公園殺人事件	偵探文字	
★12.愛戰士	科幻冒險	[攻]
13.可口世界	童話冒險	
★14.不思議之旅	童話冒險	[攻]
★15.肌肉超人 II／（摔角 II）	功夫動作	
★16.魔獸之森林	神話冒險	
★17.空間戰士Z	科幻空戰	
★18.迷宮寺院	神話冒險	[攻]
★19.勇士之紋章（魔洞戰紀 II）	文字冒險	
★20.桌球（乒乓球）	運動	
★21.忍者九路圍棋	棋奕	
★22.星際坦克	科幻冒險	
23.創刊號 II	遊戲集錦	
24.美國高爾夫	運動	

★號者是特別推薦之遊戲

有[攻]者為有攻略本之軟體

郵購辦法：

- 如需修護，更新磁片，請用郵政劃撥 0138066-9 余昇企業有限公司收。 雙面 150 元，單面120 元
- 請以現金袋、匯票用掛號寄本公司收。
- 款到當日即以特殊包裝"限時掛號"寄出



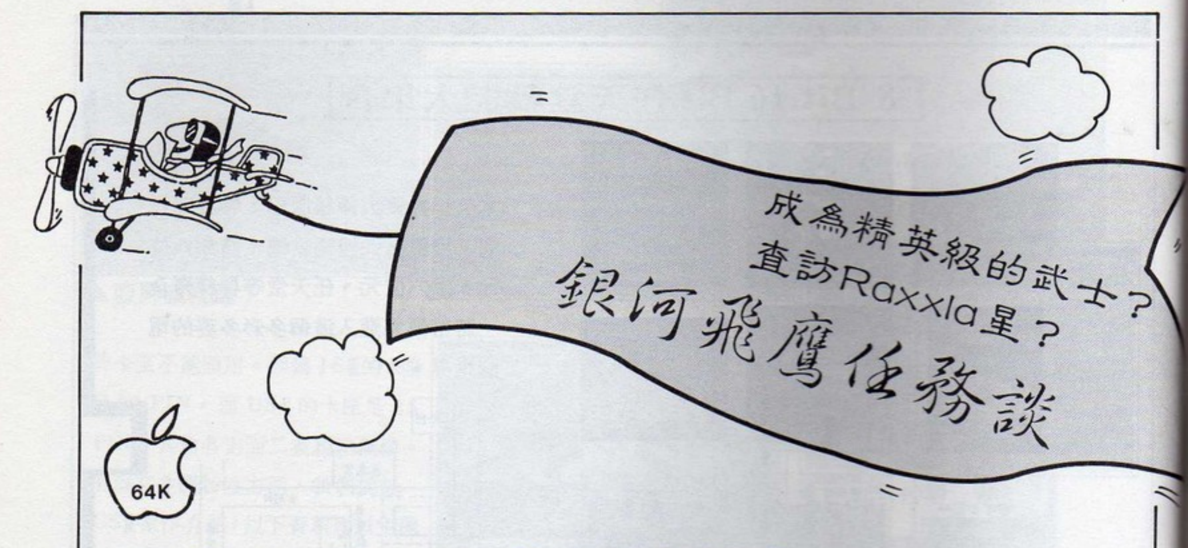
余昇企業有限公司

郵政劃撥第0138066～9號

服務電話：(02)8223762·8223763

地址：台北市北投區11226尊賢街251巷11號

／居則文



筆者初見Firebird 公司所出的「銀河飛鷹」（Elite）時，便被它三度立體空間的特色所吸引，但等筆者玩到了某一階段時不僅開始懷疑，難道Firebird 公司所標榜的看小說玩遊戲就是不停的打下去嗎？說明書上只提到一些戰鬥和貿易的操作方法，對於遊戲應如何結束卻無特別的說明。

若如故事中所述：「成爲一名精英級的武士及查訪Raxxla 星。」那這個任務眞是太難了，你所面對的是有著一千多顆星球的八大銀河，若一顆星球只花五分鐘去探索，一千多顆星球就要花費你八十三個小時以上。雖有F鍵的功能幫你找尋星球，但Raxxla 星能如此輕易的找到嗎？又如Rafe 所說：「除非能成爲精英級的太空武士，否則你永遠無法找到Raxxla 星。」爲達此目標，你必須靠貿易賺錢以購買武器；靠打擊太空海盜以提昇武士階級，這樣一來就得花費你無數個小時，萬一遊戲根本不會結束那眞是＃△○！在此筆者提供一些個人心得供愛好者參考參考。

●經驗談

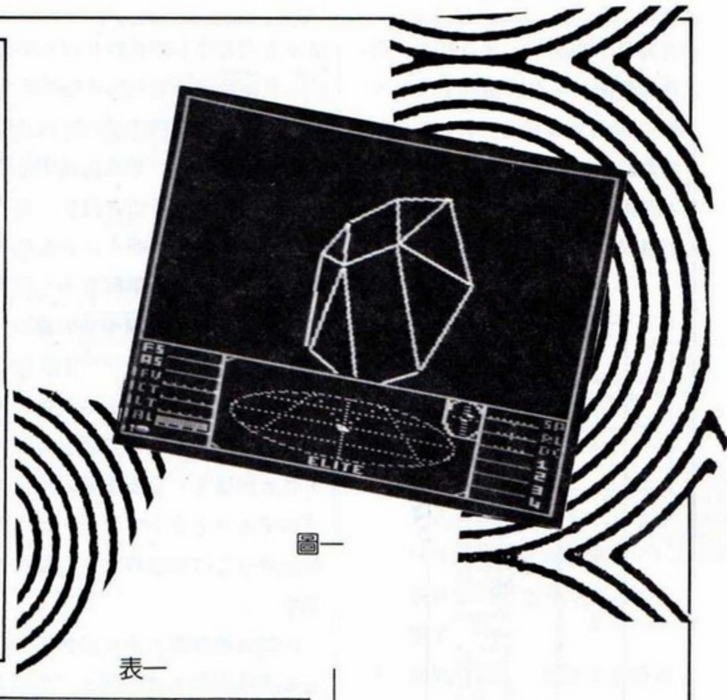
筆者第一次起飛時是使用那位可憐的窮小子 Jameson 的僅有財產：一艘不怎樣（應說破）的太空船和一筆少得可憐的資金（只能買兩三顆飛彈和一些油量）。在賺了幾塊錢後不是與太空站Kiss 就是被飛彈和雷射所擊毀，難怪筆者的一位朋友曾說：「要結束這個遊戲很簡單，只要把船頭指向星球衝上去，不一會兒就可得個Game Over，接著關機閉目養神。」筆者歷經挫折之後便起用了那些磁片上內存的精英人物：Galax 2（怪怪，這種名字）和Chou 1～8，他們的軍用雷射果眞不是蓋的（難怪賣的那麼貴），另一些裝備也眞好用。只不過選用他們後貿易就不需要了，錢根本就是個天文數字用都用不完，只有射擊不停、戰鬥不停這樣一直下去。

過了許久，我才漸漸領悟到，對付這個遊戲要有耐心的從基礎做起，於是Jameson再度出發，在歷經N次的Save與Load 之後終於有了突破。在消滅無數敵船之後先是得到了一句讚美詞：“Right on Commander ！”之後，進入太空站時會得到一份電訊和一幅不錯的圖（圖一和電訊一），電訊告訴我一個擊毀圖中太空船的任務，終於有所進展了！

Greetings Commander CHU.T.W, I am Captain Curruthers of Her Majesty's Space Navy and I beg a moment of your valuable time.
We would like you to do a little job for us.
The ship you see here is a new model, the Constrictor, equiped with a top secret new shield generator.
Unfortunately it's been stolen.

It Went Missing From Our Ship Yard On Xeer Five Months Ago And Was Last Seen At Reesdice.
Your Mission, Should You Decide To Accept It, Is To Seek And Destroy This Ship.
You Are Cautioned That Only Military Lasers Will Penetrate The New Shields And That The Constrictor Is Fitted With An E.C.M.System.
Good Luck, Commander.
MESSAGE ENDS

電訊一



圖一

同時，由電訊一內容得知Reesd-ice 星上可能有任務船的踪跡，另外Xeer 星亦是一條線索，若你在此二星之間找不到該船（其實在此根本找不到），似乎就得面臨逐星搜索的命運了。別急！筆者另有門路，方法是進入某個星球太空站後，將躍進的目標星系設定成與目前所在星系相同（表一），意即按下[illegible]鍵後顯示欄Present System與顯示欄Hyperspace System 之星系名稱相同才行，設定完畢後按下[illegible]鍵查看星系資料，此時最下面的星球介紹已改變成大寫的馬路消息了（表二）！由這些消息可引導遊

表一

```
COMMANDER CHU.T.W
--------- -------

Present System        :Xeer
Hyperspace System     :Xeer
Condition             :Docked
Fuel:1.5 Light Years
Cash:    1664.0 Cr
Legal Status: Clean
Rating: Competent

EQUIPMENT:
      Fuel Scoops
      E.C.M.System
      Front Beam Laser
```

戲者自衆星間找到任務船，要注意的是必須停泊在太空站內才可接收這些消息。

但並不是每個星球均可提供消息，你可由表三中了解可提供消息的是那些星球。表三中的數字代表星系所在之銀河系數，在八個銀河系中它們全部集中在第一、第二和第三銀河系。表中的ANY 代表在任何的武士階級下均有消息；前方空白無任何說明之星系代表在你第一次接到“Right on Commander!”訊號後才開始提供消息，等到消滅了任務船後便不再理你；請注意前

表二

```
DATA ON REESDICE
---- -- --------

Economy:Rich Agricultural

Government:Communist

Tech.Level:  6

Population:3.0 Billion

(Human Colonials)

Gross Productivity: 9600 M CR

Average Radius: 6549 km

A FUNNY LOOKING SHIP LEFT HERE
A WHILE BACK. LOOKED BOUND FOR
AREXE.
```

方有D字的星系，此星最玄，你一按⑦鍵便…。至於磁片上所附的人物Galax 2和Chou 1～8均已接過電訊一和圖一，他們在表三的所有星系中均可接收訊號。讀者可自行試試。

表三

ANY	1	TEORGE
	1	XEER
	1	REESDICE
	1	AREXE
	2	CEARSO
	2	ERRIUS
	2	INBIBE
	2	AUSAR
	2	USLERI
	2	ORARRA
D	2	ZAEDVERA
	2	ISARIN
	2	GEXEIN
	2	TIVERE
	2	VERIAR
	2	MAISSO
	2	ERINGE
	2	SOSOLE
	2	ONEN
	2	RAMAZA
	2	BEBEGE
	2	LETIBEMA
	2	DICELA
	3	XEVEON
ANY	3	ARREDI
ANY	3	ANREER

●小技巧

大概有人對「銀河飛鷹」遊戲中的3D雷達很不滿吧！空有此項裝備，卻不知如何使用它，更遑論偵測出敵船在那裏，一遇到攻擊便胡亂搖動著搖桿，運氣好的話可能一次就把敵船調至十字標上，運氣不好的話調來調去還是只有挨打的份。另外亦可能覺得太空船的操縱法很奇怪，只能作旋轉和上下飛行。筆者在此提供一些心得供玩者參考。

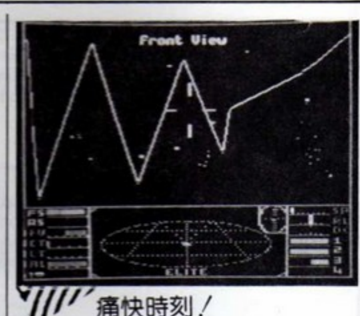
你若注意3D雷達的顯示方式，將可發現雷達上的標線是以水平面表示，此平面乃是你的太空船的自我水平面，敵船所產生的線條總有一端有個大頭，大頭就代表著敵船，線長代表對水平面之高度，另一端點代表敵船在平面上之投影點，你的太空船就位於平面之中心點上，要快速的將敵船調至前方視窗中，其方法是先旋轉船身，讓敵船所產生的白線停在雷達之中心線上，再做上下運動便可將它調至視窗內，若要攻擊它可重覆旋轉調中再上下調整直到它在十字標上，等你習慣後便可以同時旋轉和上下而快速瞄準了。

作戰時船速亦有很大的影響，在近距離接觸時可能敵船一下便消失，雖一直做上下飛行亦不能找到，此時你應注意船速是否太快了？你與敵船正面接觸後它可能已朝你的後方飛去，這時你可調低速度同時上下運動，等到它又出現在視窗上時再立即加速追擊。

而關於太空無主漂流物的拾取法，乃是先將漂流物調至視窗上，再將其調至十字標的下方，此時加速去撞便可取得，在各星系的物品項中Alien Items均是零，你若想取得就只能動動漂流物的腦筋了。

●任務完成

在第一次得到"Right on Commander !"後進入太空站時便可接到電訊，當你位於第一銀河系時接到的電訊為電訊一，若位於第二銀河系則接到電訊二。先去電訊一中所提到的Xeer星，在此可得到一個類似電訊一的馬路消息，你應使用⑦鍵去看這個消息，消息中亦透露Reesdice星是最後看見任務船出現的地方，於是你便趕到Reesdice星，由⑦鍵之消息又可知道它已飛向Arexe星，再追去Arexe星可得知此船可能已不在此銀



痛快時刻！

電訊二

Greetings Commander CHOU1, I am Captain Fosdyke Smythe of Her Majesty's Space Navy and I beg a moment of your valuable time.
We would like you to do a little job for us.
The ship you see here is a new model, the Constrictor, equiped with a top secret new shield generator.
Unfortunately it's been stolen.

It Went Missing From Our Ship Yard On Xeer Five Months Ago And Is Believed To Have Jumped To This Galaxy.
Your Mission, Should You Decide To Accept It, Is To Seek And Destroy This Ship.
You Are Cautioned That Only Military Lasers Will Penetrate The New Shields And That The Constrictor Is Fitted With An E.C.M. System.
Good Luck, Commander.
MESSAGE ENDS

河系中，於是你利用G鍵躍進至下一銀河系中，這就符合電訊二所說的內容了。當你躍進到Ororra 星時你將發現此星不提供任何訊息，於是在附近星球間找找便可發現Cearso 星，它要你去Errius 星上試試，於是你由Errius 星出發再經一連串的追踪，經過Inbibe 星、Ausar星和Usleri 星，最後到達了Orarra 星，任務船就在此星附近。當然先要準備好軍用雷射和ECM 反飛彈系統，否則將無法消滅任務船，這任務船眞不是蓋的，你要打N發軍用雷射才可擊破它，擊破它後你立即又升級了。

任務完成後進入太空站時將接到電訊三，此時你在第二銀河系若沒什麼事就再按一次G鍵進入第三銀河系。在你又得到了數個“Right on Commander！”訊息後，無論你進入任一太空站均可接到電訊四

電訊三

```
Congratulations Commander!

There will always be a place
for you in Her Majesty's Space
Navy.
And maybe sooner than you
think...
        MESSAGE ENDS
```

，內容乃希望你走一趟Ceerdi 星，進入Ceerdi 星太空站時你將可得到電訊五，要求你護送戰略資料到位於Birera 星的另一基地，可眞遠啊！一路上有無數船艦向你開火，Thargoid 星的八面型母船亦

電訊四

```
  Attention Commander CHOU1, I
am Captain Fortesque of Her
Majesty's Space Navy. We have
need of your services again.
  If you would be so good as to
go to Ceerdi you will be
briefed.
  If successful, you will be
well rewarded.
        MESSAGE ENDS
```

電訊五

```
Good Day Commander CHOU1.
 I am Agent Blake of Naval
Intellegence.
 As you know, the Navy have
been keeping the Thargoids off
your ass out in deep space for
many years now. Well the
situation has changed.
 Our boys are ready for a push
right to the home system of
those murderers.


 I have obtained the defence
plans for their Hive Worlds.
 The beetles know we've got
something but not what.
 If I transmit the plans to
our base on Birera they'll
intercept the transmission. I
need a ship to make the run.
 You're elected.
 The plans are unipulse coded
within this transmission.
        You will be paid.
      Good luck Commander.
        MESSAGE ENDS
```

緊追不捨，頻頻送你Alien Items呢！別客氣儘量拿。歷經了N次飛行後你終於到達Birera 星，你可得到電訊六，同時可獲得一個Navy Energy Unit ，它的用處稍候待敘。回到另一些問題上：

問：所有的任務都結束了嗎？

答：也許吧！以後不會有人理你了，也不再有電訊，似乎一切都結束。但是想想也只跑了三個銀河系，難道其餘的星球均無價值嗎？

問：有Raxxla 這個鬼域嗎？

答：從沒找到過！也許就在Zaed-vera 星——那顆標著D記號的怪星球上，或是在你跳躍飛行被截斷時所在的奇異空間內。

問：爲何說明書上的星球是由兩個圓所構成，而我們手上的「銀河飛鷹」(Elite)中星球卻只是一個圈圈？

電訊六

```
    Well done Commander.
 You have served us well and
we shall remember.
 We did not expect the
Thargoids to find out about
you.
 For the moment please accept
this Navy Energy Unit as
payment.
        MESSAGE ENDS
```

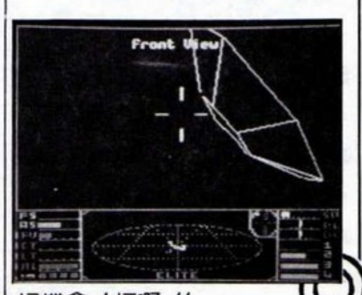
答：請你去問問照那些相片的人吧！

問：錢爲什麼那麼難賺？要成爲精英武士爲何會那麼難呢？

答：就如現實……。

●其他資訊

有兩個奇怪的功能鍵可在你按=鍵後使用，第一個是 T 鍵，第二個是 X 鍵。T 鍵的功能目前不確定但也許跟程式的速度有關吧



好機會！打啊！！

下轉第 54 頁

／范上將

重振旗鼓除戰魔

又一次運籌帷幄　再一回交手作戰

IBM 64K

各位和戰魔（ Ogre ）交戰的聯軍指揮官們，你是否因屢次遭戰魔擊敗而懷恨在心呢？現在，你雪恥的機會來了。本指揮官將提供你一個獨特的戰略，並告訴你一些作戰技巧和本官的實戰經驗，讓你在戰場上和戰魔算筆總帳，出出怨氣！

戰略防禦法

聯合防線防禦法是本指揮官精心謀畫而獨創的戰法。這套戰法提供了一個比較公平的方式和戰魔交手；戰法亦較靈活、刺激，不會令人感到無聊；對我方人員有部分的保護，卻不致牽制戰魔。大致上來講，這是一個十分優良的戰法。

經過周密的思考和精確的計算，我將戰場畫分爲五道防線（圖１），這五道防線的位置是根據戰魔的速度及火力範圍（註１）而決定的。因爲戰魔的飛彈每枚只能使用一次，且不到危急時刻不會輕易使用，故可暫時忽略不考慮，眞正值得考慮的是它的主砲。

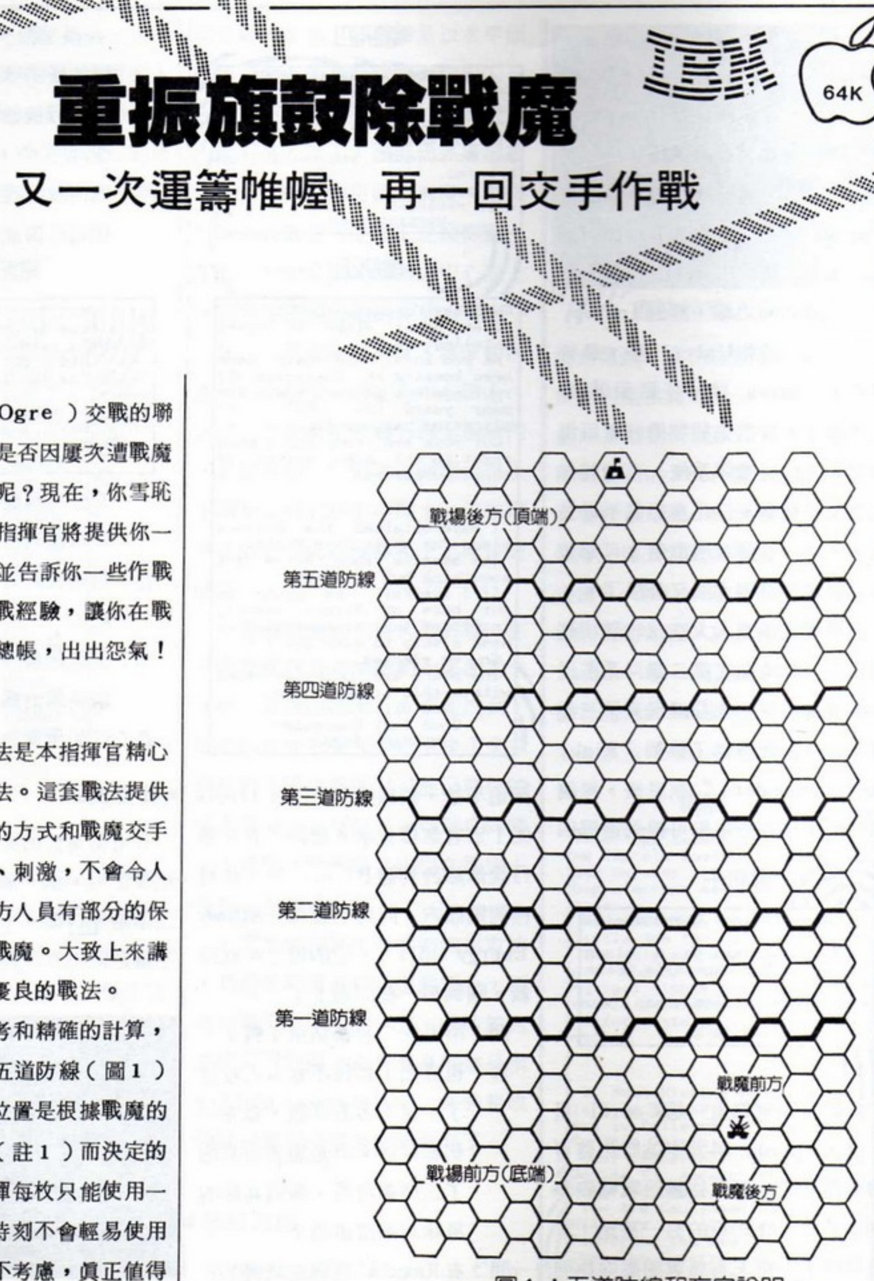


圖１：五道防線和方向說明。

戰魔的主砲射程有三格之遠，且威力强大；再加上戰魔一次三格的活動力，因此距離戰魔六格之內的單位，都籠罩在戰魔主砲的威脅下。我們的防線就設在戰魔主砲攻擊範圍的外圍，如此不但可免於被攻擊，也便於我方前去攻打戰魔。

戰魔一次三格地向前走，其主砲的火力範圍也一次三格地向前推進，所以每一道防線間的間隔爲三格。當戰魔和它前面的那一道防線交戰時，除了用飛彈攻擊以外，後方的幾道防線都是安全的。戰魔登陸的同時，可再向前移動兩格，加上主砲射程三格，這就是爲什麼第一道防線距戰場底端六格的緣故。

根據本指揮官豐富的實戰經驗所得出的結論：重坦克火力强大、速度快，是一種十分優良的武器；飛彈車射程遠、火力也不弱；榴彈砲火力超强、射程特遠；而氣墊船和步兵火力太弱、防禦力又差、射程也不遠。因此在聯合防線防禦法中，我建議你應多使用（不是全部）重坦克，儘量少用氣墊船。

部署時，首先選擇主目錄中的 Clear a Field（清除戰場），這是爲了使雙方能公平競爭，不受戰場上的障礙物及彈坑牽制束縛。然後將大部分的部隊置於每一道防線上的空格；放置時，以第2、4、……、14等偶數行的位置較佳。指揮中心則放置在戰場頂端正中央的位置；步兵最好放在戰場後方。不要佈置任何障礙物或彈坑，以免妨礙我方作戰，而且第一道防線的兵力要夠大，至少要比其他任一道防線的兵力大得多。此外你還可以依照遊戲的基本規則來調整你的軍力，大部分軍力最好集中在戰場的中央部位，以求能左右靈活移動爲佳。部署時應考慮到，戰魔在任何一格出現時，至少要有兩部戰具能同時加以攻擊；尤其要注意第一回合我方的攻擊力不可太低（圖2）。

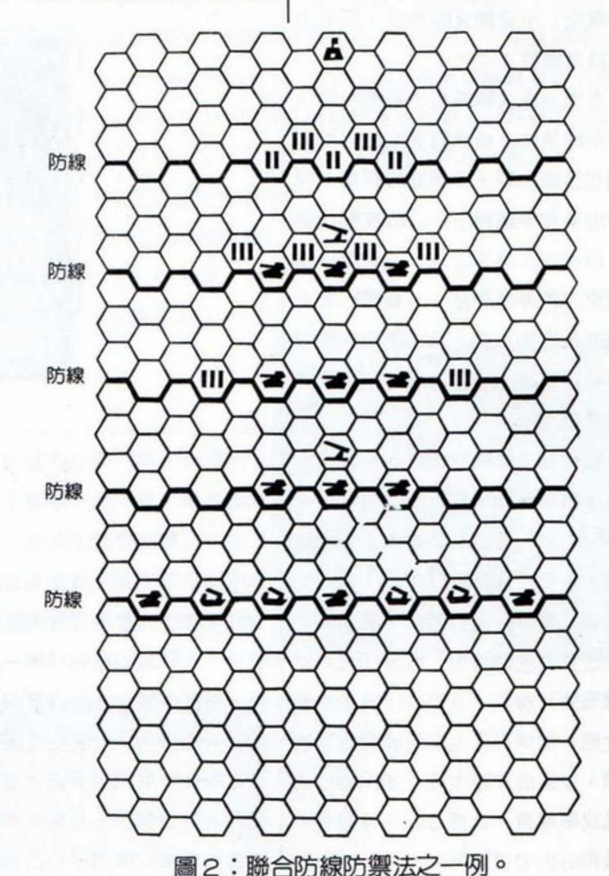


圖2：聯合防線防禦法之一例。


▲ IBM版的標題畫面。

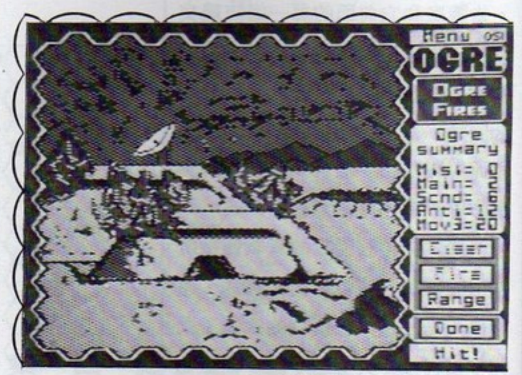
進入遊戲時，若有過多軍力越過中線而導致錯誤訊息的情形，不要管它，選擇“ OK Play this Game Anyway ”。進入遊戲後，戰魔已在我方火力範圍內，不必猶豫，立刻接近它並給予致命的一擊。至於未進入戰魔射程內的單位，則撤退到下一道防線或戰魔的主砲射程外；如此下一回合就不會遭到戰魔主砲攻擊，也便於在下一回合攻擊它（不曾開火的單位，絕不允許冒然犧牲！）。

而那些進入戰魔火力範圍內得以倖存的單位，應該繞到它的背面，跟在後面攻擊，牽制它的行動；同時也要能兼顧到下一次的攻擊行動，但不可大意靠近它，或是集中在它後方的某個角落。若戰魔已無力招架我方的攻勢，爲了不被其壓毀，可以在離它較遠的地方用長程武器摧毀它。

然而每一個單位的任務依其火力大小而有不同，應分配得宜，以收彰顯之效。重坦克負責大部分的攻擊，主要任務爲攻擊主砲，次要任務爲攻擊副砲及履帶。飛彈車的主要任務爲攻擊副砲，次要任務爲攻擊飛彈及履帶，有時也須協助攻擊主砲。榴彈砲的主要任務爲攻擊履帶，並協助攻擊主砲。步兵的任務爲攻擊履帶。這樣分配，可得到高效率的火力運用。



◀Apple版的標題畫面



▲ 作戰中心不保(Apple版)

作戰時，第一回合應盡全力進攻武器系統，最好能一舉擊毀主砲。若重坦克無法摧毀主砲時，榴彈砲和飛彈車要能及時負起協助作戰的責任。在主砲被摧毀後，繼續攻擊副砲。當戰魔的副砲只剩一、兩門時，戰魔在情急之下會發射所有的飛彈；此時，便可在攻擊副砲的同時也順便攻擊飛彈系統。在戰魔射出所有的飛彈後，加緊攻其履帶，並將它最後的幾門副砲毀掉。當它再也不能動彈時，再將地面上殘餘的攻擊武器一一毀去，看著它從六角方格中消失。

注意：步兵若衝入戰魔的方格中，當輪到戰魔移動時，人數會自動減少一排。例如：三排步兵衝入戰魔的方格中，攻擊後，輪到戰魔移動，此時步兵的人數便只有兩排了。在這一回合，戰魔沒有移動，也沒有輾壓或攻擊這些步兵，步兵也沒有移開，下一次又輪到戰魔移動時，步兵便只剩一排了。

作戰技巧

(一)戰魔登陸後，第一回合的攻擊是最重要的，因此第一道防線的兵力愈强愈好。讓我舉例來說明第一回合戰鬥的重要性：如果你能夠在第一回合便將戰魔所有的武器系統全部解決，那麼它除了用履帶來壓毀少數幾部戰具之外，就不再對你有任何威脅。

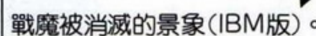
(二)把握殺傷力百分比率的靈活運用。開火後，決定擊中與否主要是根據殺傷力百分比率；17%卽爲六次能擊中一次；33%爲三次能擊中一次；依此類推。例如：現在有兩排步兵、兩輛重坦克、一輛飛彈車及一門榴彈砲，目標是攻擊戰魔的履帶。步兵和重坦克的攻擊皆未擊中，這時榴彈砲及飛彈車都尙未開火，你決定讓那一個先開火射擊呢？因爲攻擊履帶的命中率爲33%，卽每三次擊中一次，但我方已經連續四次開火卻尙未擊中，所以這一次的開火很可能命中。若選擇飛彈車先開火，命中後戰魔只損失三條履帶，接下來榴彈砲可能沒有擊中；若選擇榴彈砲來攻擊，命中後戰魔損失六條履帶，對我方來說，比較划算。

實戰經驗

戰魔這個程式有人工智慧的學習能力，對於一些常用的老戰法，戰魔一旦熟悉之後，想再輕易地打敗它，便沒有那麼簡單了。你玩得愈久，它似乎就愈聰明。所以，記得要努力多去設計一些新的防衞計劃，才能和戰魔的智慧一較高低。

有一次，本指揮官運用彈坑防禦法，意外的見到聰明的電子戰車白痴的一面。當時我方用六門榴彈砲對抗“High Level MK 5 Ogre”，從戰魔登陸以來，我方毫無傷亡，戰魔的武器已被我方完全毀掉，倖存的六條履帶笨拙地拉動巨大的槍砲殘骸。爲了想靜觀戰魔的行動，本官下令停止攻擊，除了第六榴彈砲單位外，其餘砲台工作人員全部撤離崗位。

戰魔大搖大擺地一路壓毀了五門榴彈砲，但它的履帶也僅存一條了。最後一門榴彈砲調轉砲口，瞄準儀指向戰魔，電腦顯示出鎖定完成的信號，待命的砲台工作人員只等候攻擊令的下達。戰魔已十分接近了，由指揮中心的窗口望出去，便可見到那狂沙中的巨大陰影，正緩緩地向最後的榴彈砲逼近……。突然，戰魔在榴彈砲前停了下來；在榴彈砲東方三公里的作戰指揮中心，每一個人都驚訝地瞪著顯示幕。時間緩慢地移動，已經過了五個回合了，戰魔仍然停在那裡。


戰魔被消滅的景象(IBM版)。



戰魔無法動彈，我方獲勝。

我早就猜到戰魔不敢動砲台的腦筋，但它為什麼不肯衝向僅兩格之遙的指揮中心，把它輾碎呢？

可能是戰魔只想到要把榴彈砲壓碎，卻又不肯同歸於盡；至於指揮中心，便完全被它忽略了。於是它就停在砲口休息、打轉，為了如何輾碎砲台，急得電路冒出火花——短路了。因為戰魔壓碎指揮中心也須損耗一條履帶而造成它本身的毀滅，所以它也可能是因為貪生怕死而不肯去壓毀任何敵方裝備，又不敢違背命令轉身逃跑，就乾脆停機罷工了。

當然，不管戰魔為什麼「短路」，戰爭還是得結束的；我方人員在笑聲中按下了發射鈕，將高達七層樓的戰魔，送回「老家」。

結語

「戰魔」是個非常好的戰爭遊戲，遊戲的容忍度和變通性都很高，使整個遊戲趨近於完美。不論是慘敗的沮喪或是大勝的興奮，它帶給人們的感受是無可比擬的。電腦的玩家們，如果你擁有了磁碟機卻錯過了嘗試「戰魔」的機會，實在太可惜了。另外，各位讀者若有更新的發現或創解，務必要發表出來，以供同好們一起來討論，研究。

註一：本文提到有關火力範圍者，皆指單位經移動後可能達到的最大火力範圍。除了戰魔主砲火力範圍須自行計算外，所有我方單位的火力範圍，皆可用測距（Range）功能來得知。

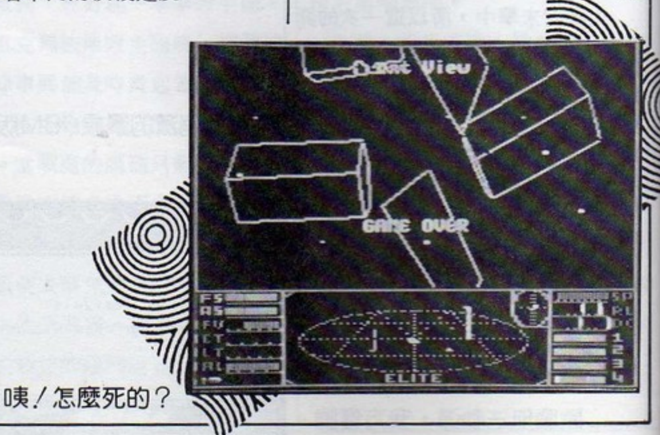
上接第 49 頁

！ X 鍵按過後，你可在遊戲一開始的畫面上多看到一行英文字，再按一次 X 鍵又可恢復為一般的情況，有一點要注意的就是在按過 X 鍵後，如果進行 H 鍵的星際跳躍和 G 鍵的銀河跳躍時不停的按 CTRL-I 鍵，將可進入一個未知的空間，一進入便被三艘八面船圍攻，不知此地是否是 Raxxla。

在消滅母船之後你可收集到很多的Alien Items，不知道此物的用途為何？也許只能賣點錢吧！Alien Items 是子船上所帶的，只要你消滅了母船，子船便會靜止不動，此時將它們視為太空無主漂流物便可收集。

物品項的Energy Unit 是能量防護的恢復裝置，如果你在戰鬥時被雷射擊中而能量逐漸減少，有了它便可慢慢恢復，隨著它的程度差別將有著不同的恢復速度。

到此處筆者的能量已太低，油量亦太少了，四周又全是警用太空船，太空站也一直射不中，對了！星際或銀河跳躍將減輕或消除犯罪記錄！筆者就要進行跳躍了，再見！



咦！怎麼死的？

/許士爲

IBM

萬里赴戎機，關山渡若飛
朔氣傳金柝，寒光照鐵衣
將軍百戰死，壯士十年歸

續談戰爭上古代藝術

拜讀了第八期中的「張子兵法」後，獲益良多，在經過十幾場的浴血戰役後，我也有些關於陣式運用的技巧，在這一篇文章中，我將把這些心得分享給大家。

在「戰爭上古代藝術」中，主角有三種人物，即弓箭手（ Archer ）、武士（ Knight ）和野蠻人（ Barbarian ），至於間諜（Spy ）不常見到，所以略而不提。每個人都十分重要，雖然武士和野蠻人在攻城時只有挨揍的份；但是肉搏戰時沒有他們也不行，而弓箭手在攻城時鋒頭十足，但是短兵相接時，不見得有多大的作用，因此「人盡其材」我們必須靈活地運用他們的才能，才能贏得一場光榮的勝利。所以，我們來談談有關作戰陣式的特性。

●作戰陣式

一、一字長蛇陣（見圖一）：

這是由十四個弓箭手所組成的勁旅，它的用途是攻城，如果用於肉搏戰，也許會贏，但代價將是你無法想像的（如果敵人有野蠻人的話）。此外，我建議你在末日之島（ Islands of Doom ）戰役中，多利用這種陣式。

二、砲灰陣（見圖二）：

這是由八個武士及六個弓箭手所組成的，它的特點是一羣武士在前作「砲灰」，而由六個弓箭手作主力後盾。如果用來攻城效果很不錯，最好不要用於肉搏戰，因爲自己的弓箭手很容易誤殺武士。

三、烏龜陣（見圖三）：

顧名思義，這種陣式的特點是如烏龜般堅而實在，在肉搏戰時，整體前進勝算的機會很大，但是攻城時若用此陣式，由於太集中了，死傷會十分慘重。

四、敢死隊陣（見圖四）：

使用很簡單，往前衝就對啦！

五、天女散花陣（見圖五）：

這個陣式是所有陣式中設計最好的一個，無論在攻城或肉搏戰都很有價值。在肉搏戰時，先命武士進

攻、弓箭手射擊，如果能將敵方殺盡，那是最好，萬一敵方還有殘軍的話，再派野蠻人進攻。這樣，再精銳的部隊也會化為烏有。不過，有一點須特別注意，千萬不要讓自己的弓箭手誤殺自己的部隊。

六、鐵網陣式Ⅰ（見圖六）：

這個陣式如果拿來攻城，可能比一字長蛇陣還要來得好，肉搏戰時，可包夾敵人是它最大的特色。

七、奇特陣式（見圖七）：

我為什麼要幫它取這個名字呢？因為它眞的太奇特了，不論從那個角度看，它都一無是處（只有逃命可快些）。

八、進退陣式（見圖八）：

這個陣式，要不是它有四個弓箭手，不然就和奇特陣式一樣了，但是，這四個弓箭手，可眞是此陣式最巧妙之處了。開戰時，弓箭手退至後面，由野蠻人作前鋒，武士作中鋒，弓箭在後方不斷射箭，嘿嘿！我想，就算孫子親自帶兵，也會被嚇死！

九、鐵網陣式Ⅱ（見圖九）：

攻城、肉搏均佳，中間的兩位弓箭手可說是此陣式的靈魂人物，如果被切斷了，此陣式很容易就崩潰了，所以，儘量不要讓他們陣亡。

好了，以上就是遊戲中的主要九個陣式，我想，大家已經了解用兵的藝術，如果有更好的意見，希望大家提出來一起討論討論。

●筆者忠告

(1)本文所介紹的陣式為一大概主體。在一場戰役中，不可能每一隊皆有十四人，尤其在荒山之役（War in the Mountains）中，把一些由一個野蠻人或武士組成的隊伍，調到如（圖十）的陣式，這樣敵我一碰面，就溜之大吉，才不會有無謂的犧牲。

(2)困難度低於6的戰役，最好不要玩，例如諸神的競技（The Contest of the Gods），根本是浪費時間。

(3)如果敵方將領向你下了投降書，最好不要拒絕，否則，一位偉大的將領（敵方），很可能扭轉乾坤。

(4)選擇敵方將領時，多注意各將領的特色，知己知彼，百戰百勝。

(5)孫子兵法最好多看看。









圖一
```
A
A
A
A
A
A
A
A
A
A
A
A
A
A
A
A
```

圖二
```
K          A
K          A

K          A
K          A

K
K
K          A
K          A
```

圖三
```
AK   B
AK   B
AK
AK   B
AK   B
```

圖四
```
B
B   K
B
B   K
B
B   K
B   K
B   K
```

圖四	圖一
圖三	圖二

圖五
```
  K    A
     B
   K         K
       B
          B    A
  B          K
       K
               A
   K
          B
```

圖六
```
A
 A   K
   A
     A  K
     A  B
     A  K
   A
 A   K
A
```

圖七
```
  KKK
 K
A
A
K
A
A
AK
  KKK
```

圖八
```
A
A K
 BK
BBK              K
 BK
  K
A
A
```

圖九
```
A
 A
  K
   B
    K
   B
  A
  AB
    K
   B
  K
AA
```

圖十
```
                 B
```

圖五	圖六	圖七
圖八	圖九	圖十

/ 李永治



任天堂——第十一、十二關徹底攻略
銀河號最後決戰

時間：民國七十六年五月卅日凌晨零點卅分

當我從睡夢中醒來，祭飽了五臟廟之後，本來想再和周公相見，斜眼一瞥，瞧見了任天堂和「銀河號」磁片。想起我這幾天的奮鬥，機數曾有高達廿二架的記錄，竟然在第十一關全軍覆沒（如果你常玩「銀河號」，就知道兵敗如山倒的含意了）。眞是怨怨怨怨…啊！愈想愈不甘心！好！不征服你誓不睡覺！於是一場驚天地、泣鬼神的血戰從此揭幕了…。

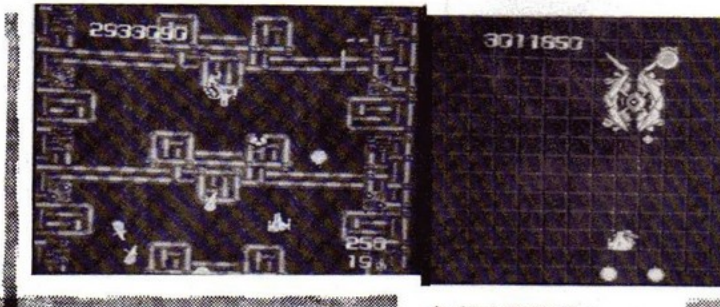
× × ×

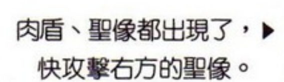
「銀河號」，說它是任天堂最佳的動作射擊遊戲，的確當之無愧。不但動作順暢、音效特佳、敵人變化多端，而且難度特高！想我以十五人次就擊倒了「惡魔城」的得拉邱拉，而「銀河號」卻讓我幾乎束手無策！不過，本人在電玩界十幾年可不是白混的，所以還是將它「End」了！哈哈哈…（對不起，閒話太多了，還是將我玩第十一、十二關的心得報告一下，以和大家同享吧！）

●第十一關

這關擁有極多的「垃圾製造孔」，若你反應稍慢的話，可能就在此全軍覆沒！因此全神貫注是過關斬將的最大關鍵。

當你進入第十一關後，立刻會遭到超空間攻擊機的攻擊，隨後「肉盾」（就是那個打不死，必須用撞的紅色怪物；因爲牠雖然能吸收你所射出的一切能源，但身子卻相當薄弱，因此你可以用機體將牠撞個稀爛！）就會出現；注意！當牠剛出現時，你

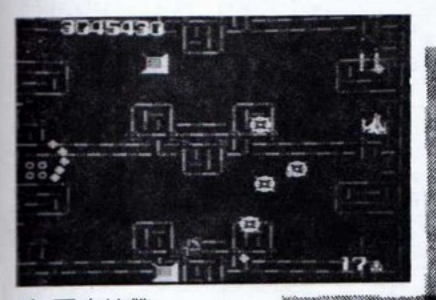



肉盾、聖像都出現了，▶快攻擊右方的聖像。

▲超大型敵機！快用打帶跑戰術。

必須立刻攻擊右方，這樣你就能打到聖像，而成為「超級銀河號」！

你把超空間攻擊機全數擊滅之後，立刻到螢幕的左方或右方，預備攻擊鐵丸製造孔。當你一發現它時，應立即全數消滅迎面的鐵丸製造孔，並得偶爾到中間，以消滅蜂擁而至的鐵丸。在此地還必須特別提防快速俯衝攻擊機及它的子彈。

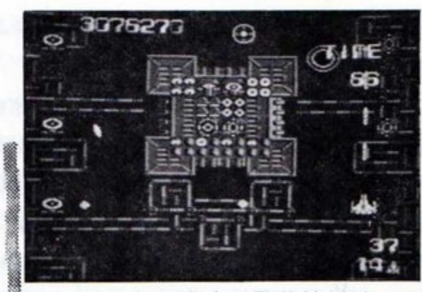


▲ 死亡地帶，
沿著右方飛行。

如果你安然通過鐵丸陣，將會驚見一艘超大型敵機——能射出圓形子彈，兩側有防護光球（共兩粒），中央還能跑出一粒粒的鐵丸！眞是厲害！不過你只要使用「打帶跑」戰術（即猛烈攻擊，當快撞時就沿著螢幕邊緣繞一圈後再攻，如此反覆幾次），還是能將它解決的。

好不容易擊毀了它，沒想到曾在第二關出現的大型敵機又出現了，而且還出現了兩架！但是要收拾它們，卻是舉手之勞。但不要高興得太早，眞正困難的還在後頭呢！

躲過連射飛彈之後，你的銀河號將進入死亡地帶（如果你不信，試試看便知道）。死亡地帶的左方是圓形子彈發射孔，中間是鐵丸製造孔和散彈發射孔，而右邊是飛彈發射孔。一波又一波的天女散花，眞是令人眼花撩亂！但是如果你能沿著右方，以强大的火力擊敗每一個飛彈發射孔，並具有超人的



▲ 具有十八孔的總基地，小心了！

閃躲技巧的話，那你穿越這個幾乎風雨不透的密集火網時，就能夠少死幾個！注意！當你剛進入這個死亡地帶時，會出現一個「發狂」的連射飛彈機，其速度之快，令人難以招架，和它同歸於盡的機率是相當高的，千萬謹愼！

如果你逃出了死亡地帶，就能發現第十一關的總基地中間有十二孔，左右各有三孔，乃一十八孔的龐然大物！這時你得先解決右邊三個鐵丸製造孔，再毀掉左邊三個散彈發射孔，才能集中火力和中間的十二孔決一死戰！本人的最高記錄是「單機大破十八連環孔」！我想大概只有「大破少年寺十八銅人陣」可堪比擬了。（不過，那時我是用4號的復振彈去「掃」的）

● 第十二關

剛進第十二關，就可以聽到一陣陣强烈的音樂，由此可見，這必是最後一關了！本關的敵機不如想像中的猛烈，但是最後的作戰中樞卻相當難纏。不

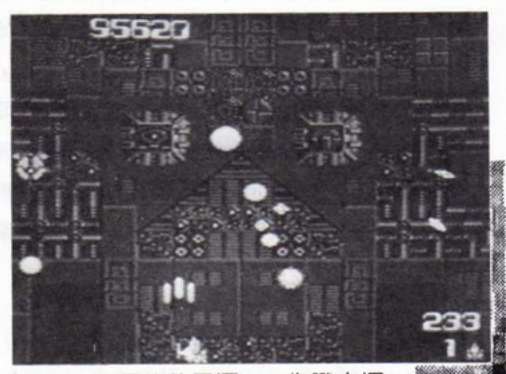


▲ 第十二關中的聖像，
務必要打到。

過那是當然的，領導敵人的首腦人物自然是最厲害的。火拼開始了！

首先地面會出現 2 和 3 的記號。聰明的你自然會選擇 3 號防護光球。然後，曾在第十一關出現的超大型敵機又出來和你單挑了。注意！儘快收拾它，免得其他敵人一出現，你就死定了。當你和它纏鬥時，也會出現一尊聖像，你務必打倒，因爲打到後你將擁有一架超級銀河號，如此才能活著見到作戰中樞；而且你還能獲得高分，並增加數架銀河號，以加入最後的決戰。

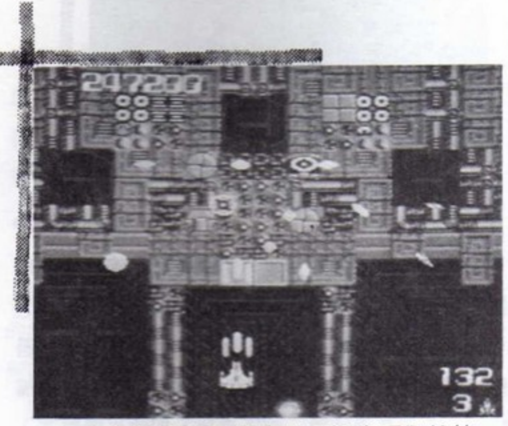
當你將超大型敵機擊毀之後，魚雷機、佈雷機、快速俯衝攻擊機及强硬的飛彈散射機等將魚貫而來，向你發動猛烈的火海攻擊，但你已經成了超級銀河號，誰怕誰呀！



▲ 最後的目標——作戰中樞。

如果你不幸喪生了，也不要太傷心，因爲你還有機會：通過艱苦的火海攻擊後，在左方的格子上會出現最後一座聖像，如果你打到了，仍可以和作戰中樞決一死戰了。

如果你熬過了這段艱苦的時期，就能到達最後的目標作戰中樞了。乍看之下，好像不比第十一關的基地厲害多少嘛！好不容易解決了所有的「垃圾製造孔」，獲得了和第十一關同樣的 70000 分高分。沒想到，另外的地方竟又「生出」了十幾個孔，開始對銀河號猛攻。費了九牛二虎之力才毀掉所有的孔後，最後的超級防衛系統出現了！其中三個金屬製的傢伙較好對付，但其他三個會吐小圓球和子彈的傢伙可就難應付了；你可利用「機海戰術」，先趁銀河號閃爍時用力猛攻右邊的大傢伙，然後再以超人的眼力和閃躲來攻下中間的大傢伙，最後再對着左邊大傢伙的正中央猛打，將它吐出的小圓球完全封殺，並以極靈巧的左右閃避來躲掉圓形子彈的攻擊（幅度必須極小），這樣才能封住它所吐出的小圓球。



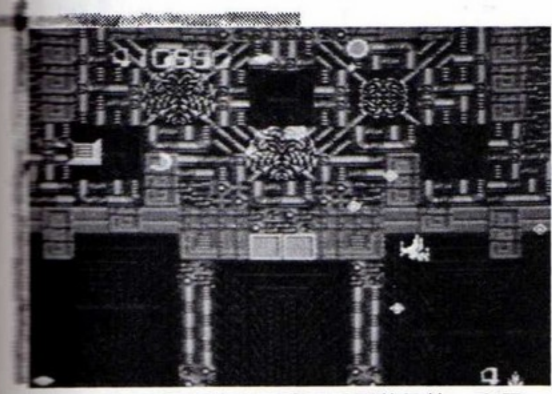
▲ 超級防衛系統中的三個金屬製傢伙。

如果，如果你擊毀了所有敵人（得分 2000000！），那麼你已經拯救了地球的命運，而遊戲也將告一段落了。

● 注意事項

①遊戲一開始時，若你保持不動，則偵察艇將固定從左邊出現；又你得先擊毀數艘敵機，則方塊才會出現，用力衝撞中間的方塊（千萬不要射擊它），就能夠擁有第六級的第一類武器了。

②當你的新銀河號剛出現，或是剛拿到黃色小球的一刹那，機體將發光閃爍而成為無敵狀態。好好的利用這一兩秒的短暫時間，你就能更順利的消滅敵人了。



▲ 三個會吐小圓球和子彈的傢伙，利用「機海戰術」對付它們。

③ 3 號旋轉光環雖然是大家所公認的最佳武器，但你不妨試試 0 號八方向攻擊彈，只要你操縱銀河號的技術高超的話，那可眞是橫衝直撞所向無敵！但可別興奮過度，一頭撞上了鐵丸或大型敵機，那可眞是樂極生悲了！

④在對付作戰中樞的最後防衛系統時，務必先將其中三個金屬製的傢伙摧毀；因為它們是另外三個生物武器的能源供應系統，若你不先解決它們，則那三個生物兵器可就成了不死之身了！可怖吧！

⑤將你的銀河號放在離螢幕下方約三分之一的地方，這樣銀河號就有足夠的範圍空間來作戰了。

⑥除了第 3 、 5 、 8 、 11 、 12 關有聖像之外，其餘的一些關卡也有隱藏的聖像。至於如何取到，就得靠你的運氣了。

/鄭明輝



再談如何玩電腦遊戲

前兩期好友徐先生及KAO分別發表了對電腦遊戲的看法，拜讀之餘，心裏也產生了許多的感想，願提出來和大家談一談。

話說自購買電腦至今已有四年，從最初風行的Apple Ⅱ到最近的PC，在這上面著實花了不少時間。一開始時是卡帶時期，那種感覺只有一句話可形容——乏善可陳，唯一值得一提的遊戲只有十二卷的「超級運動員」（Lode Runner）。後來添購了磁碟機，便迷上了具有神話性色彩的角色扮演遊戲（Fantasie and Role-Playing Game）。

筆者所接觸的第一個神話角色扮演遊戲，該算是「創世紀Ⅱ」（Ultima Ⅱ）吧！那時筆者尙不認識KAO（雖然同在一個學校），只是拜讀過他最早的著作創世紀Ⅱ說明書，就這樣同他一般孜孜不息的玩了起來，但經過長時期一日犧牲數隊冒險者的慘痛經驗之後，只好請教朋友或是拿出工具程式，製造出一批强大的無敵超人了。後來，再接觸「魔界神兵」（Questron）、「幽靈戰士」（Phantasie）等較容易上手的角色扮演遊戲時，便不再做任何的人物資料修改了。

所以，每當我接觸到一個新的角色扮演遊戲時，絕不是玩半個小時就拿出工具程式來修改（我知道有些朋友是如此玩的）。通常都是自己從頭玩到尾，如果實在是太難，就另外改一版强人來畫地圖，找資料，等全部都過關後，再用原來的人物玩一次。

由於不少人都有修改人物資料的習慣，許多程式設計師有鑑於此，爲免多日辛苦設計的程式被人修改而在短時間內結束遊戲，因此在人物資料方面做了各種保護措施。例如「春之石」的屬性和金錢，「幽靈戰士Ⅱ」的人物屬性等等。又如「廿一世紀公路戰」，如果修改過資料，可能會產生連一個科學家都找不到的後果。因此，奉勸諸位讀友，能夠不改的話，儘量不要改，畢竟策略和技巧才是最重要的。

數日前，編輯部又交給我一大堆關於創世紀Ⅱ資料修改的稿件，要我測試是否合用。其實，OAK 專欄創設時並不只是要教大家一些資料修改的方式，試想，一個射擊遊戲限制你的彈藥量，或是飛艦數目，就是爲了遊戲趣味而作如此設計。如果你將一切變得超强、無敵、用不完，那麼還有什麼樂趣可言呢？即使是站在角色扮演遊戲的立場來說，一場一面倒的戰鬥只怕也不覺得有任何光榮。唯有靠自己的技巧和策略取得勝利，才能帶給人眞正的成就感。

誠如KAO所說的，我們都不太喜歡別人告訴我們太多遊戲上的秘密，那會使自己失去不少遊戲上的樂趣。有許多讀者常常打電話來問，某某柵門怎麼過，某某問題的答案是什麼，從談話中可以了解到這位讀者並沒有作筆記的習慣，玩角色扮演遊戲而不作筆記，只怕不是很容易成功的。

在電腦遊戲中，尤其是角色扮演類型，就是因爲它的難度高、鬥智策略複雜，使得許多人在玩膩了大型電玩較單調的射擊遊戲之後，寧願走回電腦旁展開另一場深沈的智慧戰。在此奉勸各位讀友，如果你只是依賴磁片人物資料的修改，或是只靠別人提供答案而不知爲什麼，那麼你的樂趣恐怕就少得多了。總之希望大家儘可能靠自己的力量，那種征服感，可不是筆墨所能形容的。

提筆助陣

親愛的精訊之友：

「精訊電腦」自去年十月十日創刊至今，普受好評，讀者投稿也極為踴躍，在此向各方的支持與建議致謝。

本刊歡迎各界針對Apple 、PC 及任天堂的遊戲發表心得，或是特別創作，形式不拘，但本刊有最後決定權。

又因來稿者衆，處理稿件時不免有所延誤，但仍會在最短時間內加以處理。如投稿未便採用，將退回原稿，另外下列數點，希望讀者在寫作時能配合，以利編輯作業。

一文稿一律由左至右横寫，並使用有格稿紙（請勿用筆記紙或信紙）。

二文內有插圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，另外集中或貼於紙上，並附簡單說明。

三來稿請以掛號送交本公司編輯部，文稿部分應為手寫，影印稿恕不接受。

四來稿可以筆名或真名發表，但使用筆名發表者，仍需註明真實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便聯絡及寄發稿酬。

來稿一經刊登，除字數不足一千字者致贈當期雜誌之外，其餘稿件將視其內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別或長篇寫作計劃，請先與編輯部聯絡，本刊可以給予必要的協助與支持。

精訊電腦雜誌社啓



!!精訊電腦夏季票選專案!!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈迴嚮，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」爲求加强編 輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認爲有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在爲你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

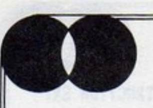
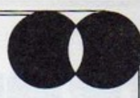
(C)普通

本季票選結果將刋登在九月號的「精訊電腦」雜誌上，另每週最新排行結果將於精訊資訊公司的門市部公佈，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在塡寫評價等級時，請寫英文字母的代號，塡妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒卽可。謝謝！

1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡韃古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	船艦爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPH
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE

No.	中文名稱	English Title
41	火鳳凰	FACLONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLOPPY
45	大亨犬	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	鐵腕明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傅雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	蠶寶寶	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達敘寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES

133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS
155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST
157	大魔域	THE NEVERENDIND STORY
158	瘋狂彈珠	MARBLE MADNESS
159	歐洲戰場	THEATRE EUROPE
160	帝魔之怒	WRATH OF DENETHENOR
161	古屋驚魂	THE ROCKY HORROR SHOW
162	魔法門	MIGHT AND MAGIC
163	職業摔角	TAG TEAM WRESTLE
164	JET日本飛行風景磁片	JAPAN SCENERY DISK
165	海戰之狼	SUB BATTLE
166	幽靈戰士III	FANTASIE III
167	明星杯棒球賽	CHAMPIONSHIP BASEBALL

精訊快報！

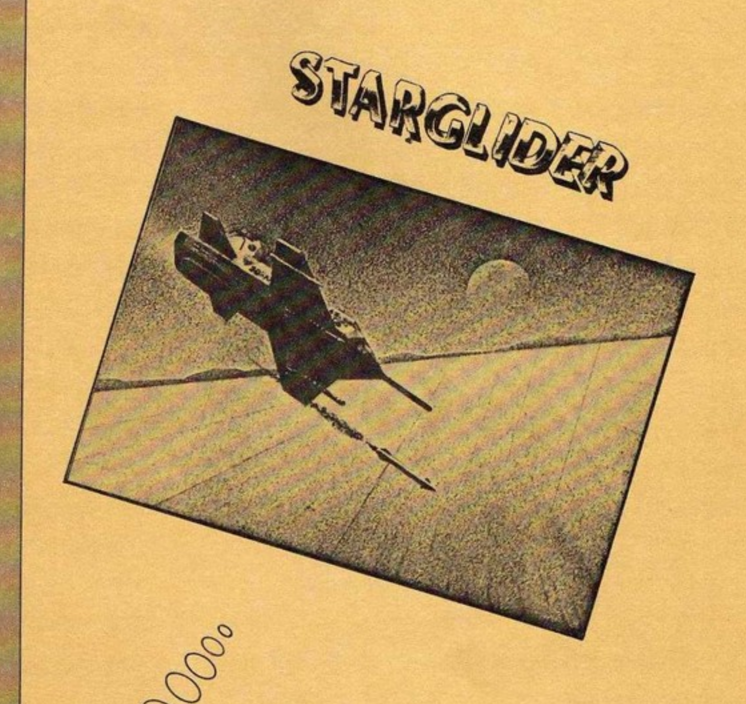
「精訊電腦」本期新刊載的各項遊戲軟體，精訊公司業已引進的原版磁片且已發售者有：

(1)向上帝借時間（AP，PC各一片兩面）
(2)卡通大師（AP：三片六面）
(3)奇異王國（AP：一片一面）
(4)銀河飛鷹（AP：一片一面）
(5)幽靈戰士Ⅰ（AP：PC各一片兩面）
(6)戰爭上古代藝術（PC：一片兩面）
(7)裝甲勁旅（AP：一片兩面）
(8)海戰之狼（PC：一片兩面）
(9)戰魔（AP：一片一面；PC：一片兩面）
(10)世界空手道錦標賽（AP：一片一面；PC：一片兩面）
(11)魔殿三部曲（AP：一片一面；PC：一片兩面）
(12)帝魔之怒（AP：兩片四面）

科幻小說系列一

銀河鐵衛（上）

/林志垚
/張　誠
合譯



科幻小說系列為一新推出的專欄，將不定期配合精訊圖書有限公司的套裝說明書，為讀者刊載該電腦遊戲之中譯小說。首期推出由Firebird公司所製作的「銀河鐵衛」（Starglider），該公司曾推出名噪一時的「銀河飛鷹」，却因小說部分一書難求而有所遺憾。如今，為避免讀者再有遺珠之憾，特敦請林志垚和張誠兩位先生合譯「銀河鐵衛」的小說部分，該書題材新穎，內容幽默風趣，不但可使讀者一睹整個故事的來龍去脈，更可加深對遊戲的熟悉程度。全文長達五萬餘字，因限於篇幅之故，將分成上、中、下三期為您刊出，切勿錯過！

64K

IBM

第一部

1

從高科技的角度來說，這種斥候船是很有魅力的。它配備的光子槍能在近距離內蒸發一顆小隕石，光束發射器可氣化一顆遠距離的大隕石，一座能夠吸收彗星動能的力場，再加上一種會將敵艦牽引至斥候船飛彈射程內的拖曳光束，這些尖端的配備使得這種船艦的武裝令人無法輕視。簡言之，這種斥候船的裝備十分優良，對於任何入侵者所引發的混亂和暴力，均能迅速加以弭平。為了要讓每一個入侵者都明白這些斥候船駐守在此地的目的，每艘船的兩側都以六種不同的內太空文字寫上巨大閃亮的標誌訊息。大意是說：

嚴重警告：不准破壞諾凡尼亞

2

侵略艦隊的旗艦上──星際翱翔者一號，艦隊指揮官赫曼克魯德坐在控制室的旋轉椅上，用他深沈、充滿血絲的眼睛注視著立體顯像儀中央的兩艘斥候船。在斥候船之後數百萬哩外，靠近太陽的溫暖地帶，就是閃亮壯觀的行星諾凡尼亞及其小衛星。這行星像是顆熟透的水果，快要掉入赫曼貪婪、鬆軟的手中，假如不是被現在呈現在他眼前那兩艘醜陋的斥候船所破壞的話，他那狡滑的小眼睛中早就流露出貪婪的光芒。

論起赫曼的長相實在是很奇怪，但是他卻自認為自己很帥。他長得很像一顆被拉長了的紅色撞球，突然伸出了手和脚。他胸前掛的勳章足以引爆一顆在很遠距離之外的太空磁性地雷。在內太空世界的所有種族中，就屬艾格儂人最不受歡迎，而蓄著雜亂、深紅色鬍子的赫曼恐怕是其中之最。一如他的艾格儂同胞一樣，他沒有嗅覺，這點也是使得艾格儂人不受到那些具有嗅覺的其他內太空種族歡迎的原因之一。但是如此的態度並未困擾艾格儂人，他們仍然自認為自己是友善、愛好和平的人們，雖然他們隨時保持強大的戰鬥艦隊於警戒狀態，並準備將不服從他們的星球打入地獄去。

赫曼看著那無人太空船，恨得牙癢癢的在椅子扶手上重重地敲了一下，擠在他胸前的勳章像生氣的金屬昆蟲般叮噹作響。他曾向艾格儂的君王卜萊特保證，這次絕不會再有君王口中所稱「永久的聳立」的存在了。赫曼發誓這回一定要攻下諾凡尼亞。

問題出在於諾凡尼亞太陽系是位於宇宙最後一個未被征服的螺旋星雲臂的中央，而且是通往那些未被艾格儂人統治過，或對於艾格儂人徵稅和集體屠殺的技巧一無所知的星球的踏脚石。諾凡尼亞人十分瞭解這個情形，也已經決定了不當他們的踏脚石。為了支持這個決心，他們建立了一個龐大的斥候艦隊，分佈在整個螺旋臂星雲中。如此一來，所有企圖接近諾凡尼亞的太空船都能被偵測到。



銀河鐵衞(上)

諾凡尼亞人的聰明才智可從斥候船上電腦的驚人技術看出來。自上次遠征諾凡尼亞挫敗之後，赫曼決定要用狡猾的手段對付諾凡尼亞。這次他花了五年的時間來建立一個新的侵略艦隊，且非常自信他那革命性的新太空船定能通過那些斥候船。一旦通過，諾凡尼亞就毫無抵抗的能力了。諾凡尼亞人對於斥候船的自信，使得他們在許多年以前就廢除了星球附近空中和地面的武力。

一個緊張的聲音打斷了赫曼的思緒，「兩艘斥候艦在前方，長官。距離一五〇。」

赫曼轉過他的椅子，怒視著旗艦艦長矮小的身影。「蠢才！」他咆哮著，手指頭戳著立體顯像的螢幕，「你以爲我看不到嗎？」

「不是的，長官，」艦長結結巴巴地說：「我只是……」

「他們有沒有偵測到我們？」赫曼大吼。

「是的，長官。我們接受到一些由他們的偵測器所發出的微弱電波。」艦長遲疑地說，眼睛不斷地盯著赫曼立體顯像儀的中央。斥候船的影像越來越大，而且似乎可以看到在防護罩外一層模糊的光暈和矮胖的發射器炮塔。「我們將於五分鐘內進入他們發射器的射程。」

「那又怎樣？」赫曼罵著，很懷疑地瞪著艦長，「他們又不會用。」

「但是我們的船是眞正星際翺翔者的幾千倍大，」艦長很爽氣地說，「我相信他們一定能發現其中的差別。」

「我們和星際翺翔者同樣形狀，」赫曼很得意地說，「這是那些笨蛋機器唯一感興趣的——我們的形狀，」他動了動那濃密的眉毛，「艦隊是否維持隊形？」

「是的，長官。一個完美的V字隊形。」

「該死的蠢才！」赫曼吼著，他撐著圓滾滾的身軀要從椅子中站起來，「我最不願意見到的就是一個完美的隊形，我要的是零亂的隊形！」

「長官，我的意思是…」艦長退了一步，急促地說，「我們的隊形是非常地不完美——假如您瞭解我的意思。」

赫曼按了一個在椅子扶手上的按鈕，立體顯像儀上的影像變爲侵略艦隊的全景。在赫曼座艦的後方，由二十艘奇形怪狀的太空船所組成的艦隊，延伸出兩條參差不齊的線，隱約構成一個V字形。赫曼鬆了一口氣。「你的腦袋差點保不住。」他低聲地說。

艦長吞了吞口水，沒說什麼，眼光則一直避開螢幕，每次他看到侵略艦隊，總是覺得提心吊膽。艦隊內各類型的船隻都具備：補給艦、戰鬥艦和一支足夠征服一個太陽系的打擊部隊。但是使得艦長常常在夜半驚醒，流了一身冷汗的主要原因，卻是想到船隻的外形。

侵略艦隊中所有船隻的外表就像隻展翅的巨大機械鳥。

赫曼按下光學掃描器的鈕，那些斥候船又出現了。這次他們的影像大多了，而且還加入另兩艘外形不同的伙伴。在其中一艘新來的太空船船側，用較小的字寫著：

> 假如你近到可以讀這段話
> 你即將享受到自爆核子裝置的滋味

赫曼哼了一聲道：「那些傻瓜以爲這嚇得住我們。」艦長本來打算要說話，但後來還是閉上了嘴巴。

從四艘斥候船上飛出電漿噴射機故意靠近艦隊試探反應。

「長官，我們是否應打開防護罩？」艦長試探性地詢問。

赫曼皺皺眉頭，伸出指頭在自己的胸前用力戳了一下，胸前的勳章上下跳動著。「哪天我躲在防護罩之後，你可以叫我懦夫。」他大言不慚的說，「此外，我們的防護罩在他們聯合攻擊的火力下也沒什麼用。你曾經同時和四艘斥候船作戰嗎？」

「我只碰過一次，長官，在您上次遠征之時。」艦長輕輕地說。

赫曼靜靜地看著斥候船，同樣的影像也顯現在控制室和其他的二十艘船上。要播放斥候船影像的目的，是爲了要讓星際翱翔者艦隊中上千的侵略部隊觀看，兩千雙焦慮的眼睛注視著漸漸接近的斥候船，兩千個人的背脊都覺得涼涼的。

入侵者和守衛者間的距離越來越小了。赫曼的身體也越坐越陷入椅子中。雖然他對於自己的作戰計畫有信心，但是他也做好了準備，打算在情況不對時下令返航艾格儂，然後只好再向卜萊特君王報告：諾凡尼亞依然「聳立」。

距離越來越近了。斥候船仍沒有採取敵對行動。

艦隊通過了斥候船，距離漸漸的拉開。赫曼緩緩地吐了一口氣。五分鐘後，必須要打開側掃描器以保持監視；十分鐘後，要用船尾的掃描器才能看到他們。

赫曼從椅子中跳起來，哈哈大笑。他用可以把人打得站不穩的力量拍艦長的背，「我們完成了，我們通過了。利用電波的幻覺，我們做到了！」

立體顯像儀中出現了諾凡尼亞模糊的影像。

那顆熟透的水果即將落入赫曼的手中。

3

傑森才經歷過浸在電腦冷却水中的感覺，因此當凱翠在他耳邊大叫時，他一點也沒聽到，她抓住這個昏睡中的工程師的脚踝，把他拖離床舖。由於這





個衞星的重力只有正常的一半，使得她這麼做並不費力。傑森呻吟著坐起來，輕敲著他的腦袋，即使諾凡尼亞如此進步的醫學也無法避免過量酒精所帶來的後遺症。

「傑森！」凱翠拉著他的脚急著說，「起來！可怕的事發生了。」

傑森做了個夢，夢到他是個滴酒不沾的人，但是醒來後隱隱作痛的太陽穴却證明了那只是個夢罷了。在他的眼睛看清楚、四肢能協調之前，凱翠已經半推半拉著他往門口走去。

「要去那裏呀？」當他們走在走廊時，傑森口齒不淸的問。

「傑森……」凱翠的話還沒說完就緊緊地抓著他的手臂，好像深怕他跑掉似的。

「到底怎麼回事？」

凱翠撥了她的金髮。「諾凡尼亞，」她說著，聲音乾澀且不自然，「正被敵人攻擊！」

4

在諾凡尼亞衞星上的肯狄羅基地中，主要的人員是工程師和天文學家。在觀測所中，傑森盯著灰白色的中央螢幕，他已經忘了他的頭痛。在黑暗的頂層看台上擠滿了未輪值的人員，二十名男女靜悄悄地注視著發生在他們的家鄉——諾凡尼亞的可怕悲劇。

在那遍佈傷痕的星球上，數不清的核子炸彈爆炸引起閃光，遠遠望去星球的表面好似散佈了一層黑

色的塵土，偶而會有一兩次劇烈的爆炸，强烈的光芒之後是一團濃濃的灰塵。傑森感覺到凱翠的指甲掐進了他的掌心之中，他甩開了她的手，眼睛一直都沒有離開螢幕。數以千計的黑雲漸漸地像一條厚重的毯子般蓋住了整個星球。

十分鐘後，整個星球陷入了如地獄般的核子夜晚。

基地指揮官法蘭漢克站在控制台前，一盞小燈照著他使得他的身影較平常更爲蒼白和乾縮。他打開了紅外線掃描器，螢幕變爲諾凡尼亞星球表面的溫度分佈圖。鬼影般的深紅色污點正像墨水擴散開來，如野火般的聲勢漸漸地蓋住了星球的表面。在這段時間中看台上來了更多的人員，有些在後面啜泣著。

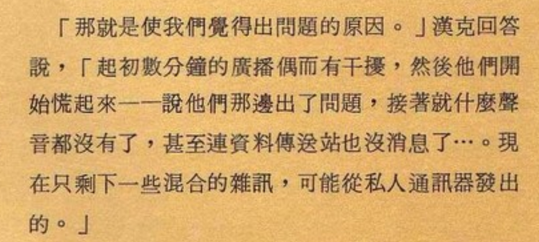
「這到底發生了什麼事？」靠近螢幕的地方有人問。漢克搖搖頭，好像要將他那種難以相信的恐懼甩去。「艾格儂人來了，」他痛苦的說，「還會有什麼事？」

「但是那些斥候船呢？」

「那些艾格儂人永遠無法通過那些斥候船的。」凱翠肯定地說。

漢克很生氣地指著螢幕，「那你認爲那裏怎麼了，小凱？內戰？還是光學幻覺？」

凱翠不肯相信。她和傑森是負責斥候船的保養和修護工作。如果這些斥候船無法由太空中的初級修護站修好的話，就送回肯狄羅基地修理；如果肯狄羅也無法解決，則將這些無人太空船送回諾凡尼亞四個修護本部其中之一。凱翠和她的助理工程師傑森非常瞭解斥候船上每一條電路、每一顆晶片。她確信沒人能通過。「有沒有接到從諾凡尼亞傳來的訊號？」她問。



「那就是使我們覺得出問題的原因。」漢克回答說，「起初數分鐘的廣播偶而有干擾，然後他們開始慌起來——說他們那邊出了問題，接著就什麼聲音都沒有了，甚至連資料傳送站也沒消息了…。現在只剩下一些混合的雜訊，可能從私人通訊器發出的。」

「天文學家們能不能將電波望遠鏡轉向諾凡尼亞？」傑森問。

「可以，但是要花些時間。」漢克輕輕地說。

「電波望遠鏡是設計用來探索外太空現象的。」他掃視了看台上所有的人，「看起來肯狄羅基地上大部分的人員都到了。各位已經看到了諾凡尼亞的情況，在此我宣佈進入緊急狀況。我認爲從家鄉來的補給已經中斷了，因此我們必須節約補給。我要所有部門的主管重新安排他們的裝備需要，如此一來我們才可以儘所能關閉肯狄羅基地。原先獨宿的現在改爲四人一間。」

「那如何保衞我們的基地呢？」有人問。

「那正是我要和凱翠及傑森商量的，」漢克說，「好吧！各位，所有的正常勤務一律停止，每一個人回到自己的寢室等候進一步的指示。」

一群人轉身，靜靜地列隊離開。傑森將手放到凱翠的肩上，把她轉向出口。

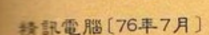
「傑森，凱翠！」漢克叫著，指一指空的椅子，「我要你們留下來。」

傑森和凱翠坐下，看著漢克，他們疑惑的表情告訴基地指揮官，他們還想不透發生在諾凡尼亞的慘劇到底是怎麼回事。

漢克指了一下螢幕，「你們一點都不相信那是艾格儂人幹的，是不是？」

「不可能，」傑森無力地說，「沒有任何一艘艾格儂人的船能通過斥候船。絕對不可能的！」

「那你如何解釋所發生的一切？」



傑森注視螢幕了一會兒，緩緩地搖搖頭。

「一定有什麼東西經過了斥候船，」凱翠說，「假如不是艾格儂人，那會是誰呢？」

漢克按了控制台上一個鈕，諾凡尼亞的影像越來越大，好像坐在一艘太空船上，然後以不可思議的速度接近一樣。凱翠覺得一陣暈眩，但是却無法不注視著向她衝來的被污染的大氣圈。影像慢慢地停止，清楚到可以看出一朵朵的烏雲——像隻怪獸般在大氣層上閃耀翻滾。

「這是這部望遠鏡的最高解析度，」漢克說，「我們用主望遠鏡時可得到更清晰的影像，仔細看！」

幾分鐘過去了。偶而糾結不清的雲層露出縫隙，可以短暫地看到諾凡尼亞的地表——黑漆漆地佈滿傷痕和裂縫。

「我們在等什麼呢？」傑森納悶的問。

「專心看！」漢克大聲吼，「在那兒！」

傑森很快地看了螢幕一眼，除了雲外什麼也沒看到。

「一隻鳥！」凱翠很驚訝地叫出來。

傑森不相信，「就算有什麼東西能從這場浩刼生存下來，我們也無法看得到一隻鳥這般大小的東西。」

「我眞的看到一隻鳥，就在它消失在雲裏之前。」

「她說的對，」漢克說，「我在攻擊剛開始時看到了幾隻。跟你一樣，我也認爲不可能看得到一隻鳥，尤其是用這部望遠鏡。但是，這要看那隻鳥的大小和它飛行的高度而定。我把那些觀察作了個記錄。」

基地指揮官又按了個鈕，螢幕上的影像和剛才的差不多，但是雲稀疏多了。「這是一個小時前錄的，」漢克解釋，「就在我把每個人都叫來這兒之前。注意螢幕的右上角，等一下放映速度會自動變慢，仔細看。」

出現了一個物體，無力地掠過雲層，它的翅膀緩緩地拍動著。

「一艘星際翺翔者！」凱翠喘著氣說。

漢克將影像暫停，然後將那奇怪物體的影像移到螢幕的中央。毫無疑問地，那光滑像箭一般的外形就是星際翺翔者——全宇宙最特別的外形。

5

「最適者生存」是進化論中令人無法置疑的一條定律，而「最怪者生存」是另一條較不爲人所知，但仍可適用於這個宇宙的定律。這些奇怪的生物能夠生存的原因，是因爲那些「正常的」生物不敢吃掉他們。

諾凡尼亞對於宇宙中那條「信不信由你」定律的證明便是星際翺翔者——一種非凡的大鳥。在進化早期，星際翺翔者就是爲了克服諾凡尼亞的低重力和强烈太陽風所帶來的星際交通問題，因此每隔十年，數以百萬計的幼鳥會因一種奇怪訊號而引發大規模的遷徙行動，離開他們的父母，在巨大和嘈雜的振翅聲中飛入天空。將諾凡尼亞的天空都遮蔽了。利用在赤道附近的火山所產生的上升溫暖氣流，他們可以廻旋上升到同溫層，再憑藉著强而有力的翅膀可使他們在接近稀薄的高層大氣時漸漸地累積脫離速度，在環繞諾凡尼亞兩周之後的速度就足夠使星際翺翔者上升到較低的太空軌道上。在這個時候，他們會伸出巨大的第二對翅膀，太陽風吹拂在伸出的翅膀上漸漸地加速使他們達到脫離速度，能夠倖存下來的鳥兒就展開了爲期十年的旅程：飛到

銀河鐵衛(上)

諾凡尼亞太陽系的外圍行星去。在他們回程的後五年中，由於越來越溫暖的太陽使得雄鳥熱烈地向毫無抵抗的雌鳥求愛，這樣瘋狂的消耗體力使得那些雄鳥在接近諾凡尼亞時無力作重返大氣圈時所須的修正，於是他們便像小流星般地消失了──每一隻雄鳥的軀體摩擦出一陣短暫的光芒，而雌鳥們則安全地滑翔進入大氣圈內，回到他們的父母在赤道附近的高地原先所留下的巢。大部分的雌鳥在回來後馬上生蛋，然後扶養那些幼鳥。

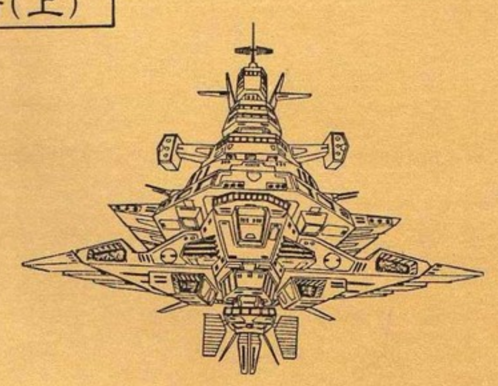
這些就是由飛行冒險和外地假期所組合成幼鳥的一生。

多年來，鳥類學家一直無法對於星際翙翔者此種非凡的求愛儀式提出令人滿意的解釋。各式各樣的理論從令人難以相信的到不太像眞實的皆有：這些鳥兒是本能地要飛往一個現已不存在的星球去；或是如此冒險的到太空中去，只因太空中的宇宙射線能治好他們年輕時的壓抑。這種奇特的鳥類提供了一些立體顯像記錄者攝製野生動物移居記錄影片的機會。在第一艘斥候船設立用來監督所有船隻的進入時，研究星際翙翔者已經變成一項龐大的事業，包括旅館、運輸系統和遍佈在諾凡尼亞各處立體影像記錄者所使用的處理工作室等。

當一群星際翙翔者要返回諾凡尼亞時悲劇發生了，兩艘斥候船把這群鳥類當做敵人的入侵艦隊而將其消滅掉。一時之間公衆都爲了這個悲劇發生呼籲，導致所有斥候船的電腦立即作了修改，使其能辨識星際翙翔者的外形，進而能夠安然通過。

6

艦隊指揮官赫曼克魯德很孩子氣地將星際翙翔者一號做了個急轉彎，這部人造星際翙翔者它光滑的翼面使得控制十分地靈巧。做爲一支侵略艦隊的指揮中心，星際翙翔者一號除非在緊急狀況下否則應遠離戰場，但是赫曼無法拒絕這樣的誘惑──將它强大的火力用在破壞上。他加快了速度，星際翙翔者一號掠過了諾凡尼亞的平原，朝向一度是諾凡尼亞的政經中心，但現在已呈一堆廢墟而已。星際翙翔者一號緩慢擺動的金屬翅膀使人誤以爲它的速度不快，事實上它向前的衝力是由分佈在機身表面上微小的噴射口噴射出粒子來推動，與侵略艦隊中其他二十艘船不同的是，星際翙翔者一號快速且易於操作。



赫曼按下發射鈕，享受著摧毀所帶來的快感。當他將一幢完整的建築物摧毀之後，他馬上將機身拉高以避免撞到一座能源塔。這像針一樣的建築物分佈在諾凡尼亞各個地方，它是赫曼唯一不想摧毀的東西，因爲這些塔提供了諾凡尼亞地下運輸系統所需的能源。

艦長進入了控制室，站在指揮官的旁邊，但不是靠得很近。雖然這次的入侵很順利，但是仍然沒必要去冒不該冒的險。

「長官，從艦隊傳來最新的消息。」艦長尊敬地說。

赫曼將星際翙翔者一號飛到一個安全的高度，剛好在濃密、翻動的雲層之下。「怎麼樣？」他問。

「五號和九號說他們的那區已經投降了。」

「非常好！」赫曼大叫，「現在離他們中央政府

投降的日子不遠了。還有什麼問題？」

「七號報告說他們那區遭遇了一些困難。」

赫曼吃吃地笑著，「那正是我想聽的。我們過去看看。」他加快了速度，作了一個大轉彎飛去。從弦側的艙窗看出去，可看到點點燃燒中的地表，偶而會看到他們抵抗時發射武器的微弱光芒。

一幢長而矮的建築物吸引了赫曼的目光，因為它未損壞，同時還在緩慢地轉動。

「那是什麼鬼玩意兒？」他問。

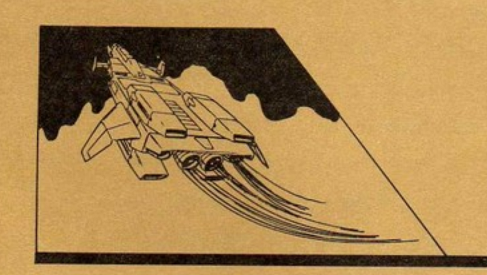
艦長順著他伸出的手指看出去，「一座斥候船服務修護中心，長官。」

提到斥候船對赫曼暴燥的脾氣並沒有改變。「為什麼沒將它摧毀？」他大吼。

艦長畏縮地說，「實際上他們是無法摧毀的，長官。在建造這些基地時，已設計了防備在修理斥候船時萬一引起核子爆炸的可能性，因此它可以承受核子爆炸。」

赫曼正打算要把艦長撕成兩半，但是那個倒霉的艦長因為赫曼注意到一份早先關於這個巨大基地的資料而得救。在諾凡尼亞上總共有四座這種長矮形的建築，他們是由阿拉瑪系統（自動修理及維護系統所控制，這個系統的唯一工作就是修理及維護斥候船，這些基地對於赫曼的攻勢並無妨礙，因此當初下令不管他們。但是他還是想找艦長的麻煩，於是他問：

「為什麼它在旋轉？」



艦長努力地要想出一個合理的說法來解釋這個基地怪異的舉動，但他知道假如他老實地告訴赫曼他不知道，赫曼絕不會讓他好過。

「怎麼樣？」赫曼怒吼。

艦長指著一個艙口說，「長官，您看！」

赫曼轉動他的身體，順著所指的方向看去。從黑色的塵霧中可看到星際翱翔者七號，這艘巨大的突擊艦是赫曼艦隊中最大的一艘。它停在地表一個靠近能源塔的地方，伸展出的雙翅停放在地面以使機身穩定，機身中有個門伸展出一個斜的平台，一列坦克從裏面出來。四架戰鬥機從空中呼嘯而過，有氣無力地向一個山頂開火；一部低能量雷射發射器從那座山上有系統地向突擊艦發射。雙方似乎都沒什麼進展。

艦長知道如果從星際翱翔者七號傳回來的消息並不好，那麼他就遭殃了，於是他跑得離他的指揮官遠遠地，坐在一個預備椅上。赫曼讓他的旗艦在附近徘徊，他選擇了一個通訊頻道。「星際翱翔者七號！」他吼著，「出了什麼問題？」

「一座不友善的山，長官。」星際翱翔者七號的艦長回答。

「但是諾凡尼亞並沒有陸軍及火炮，該死的！」

「你說的沒錯，長官。這些我也知道，但是情況似乎並不是這樣。」

那艦長疲倦的聲音中似有一些不服從的味道，赫曼打算過一陣子再找他算帳。「我替你解決他們。」他很大方地說，「這看起來似乎是低能量雷射。奇怪！根據情報顯示，他們應該沒有質子束那種精密武器在附近才對。」

說時遲那時快，那座山頂偏挑了這個時候發射了一道質子束。警報在偵測到接近中的光束後突然地響了起來，那是一道尖銳、連續的聲音，只有在面臨諾凡尼亞所發出最厲害的武器時才會發出的預警

。在赫曼的詛咒聲中，船上的自動防禦系統也接管了整艘船的控制權。星際翺翔者一號緊急上昇，像一部高速的昇降梯；艦長閉上了眼睛，緊繃著身體，等著那躲不過的爆炸。那束微小但致命的武器帶著巨大的能量，剛好穿越星際翺翔者一號的船下，通過後所帶來的震波震撼了整艘船，使它像喝醉酒一般偏離了原來的航道。船上許多的小噴射孔開始修正方向，以避免緊急向上攀昇所引起無法控制的打轉。

「沒打到！」赫曼高興地叫著。

警報再度響起。

「打開防護罩，長官。」艦長懇求地說。

赫曼本來想大吼一聲「不要」的，但是當他看到第二道質子束朝他飛來時，他改變了生意。赫曼自我防衛的意識促使他打開了防護罩。當質子束撞到防護罩的外殼時產生了令人目眩的閃光，赫曼盡力控制使得船身能保持穩定，接著他將太空船首朝向那座山，之後發射了一枚核子飛彈。一團巨大的火球，使整座山蕩然無存。

「該死！」赫曼喃喃自語。在他看到艦長迷惑的表情之後，加了一句解釋，「我原本要留一些活口的，好找出他們那裏弄來這些質子束發射器。根據我們原來的情報，在諾凡尼亞上應該沒有的。」

艦長點點頭表示瞭解，「這是當然的，長官。」

赫曼決定一旦諾凡尼亞全面投降，他要狠狠地踹艦長一下。

7

漢克很驚訝地注視著凱翠，「妳的意思是說目前沒有一艘斥候船在工作站內？」

凱翠搖搖頭，看著傑森，要求他的幫助，「三十天前我們送出了最後一艘斥候船回太空去。」

「那妳和傑森這段時間中都沒事幹了？」

「這段時間中我們一直忙著檢查和測試維修設備。」傑森解釋說，「我們不是常常有這種機會的。聽好，漢克，就算我們有幾艘斥候船在這邊，對於這種勢在必得的攻擊也是抵擋不住的。」

「我想艾格儂人不會攻擊我們的。」凱翠小聲地說。

漢克很驚訝地看著她，「爲什麼？」

「他們何必這麼麻煩呢？他們又不是笨蛋。他們知道肯狄羅基地的補給有限，到最後我們都會因爲缺乏氧氣和食物而死。」

漢克滿臉痛苦的表情，「我試著向科學資源委員會爭取過很多次，要在我們的基地上建立生產食物和氧氣的設備，」他靜靜地說，「但是我們的請求每次都被拒絕。他們認爲每個月運送一次的成本較低。」

傑森打破了原先的沉默，「我們應該計算一下補給還可以支持多久。」

「我已經算過了，」漢克回答，「電腦算出三種可能時間，最長可以支持到三百天。」

「還不太差嘛！」傑森說。

「這個數據，」漢克輕蔑地說，「是建立在假設有百分之三十的人員在兩百天內已經死亡，然後把補給留給那些活下來的人。」

「在螺旋臂上的那些星球會幫我們吧？」凱翠大膽地說，「畢竟，艾格儂人有興趣的是他們。我們如果不倒下去對他們有利。」

「那些星球的力量都不足以抵擋艾格儂人。」漢克指出，「至於諾凡尼亞會不會倒下去，我想你們都看到了罷？」

凱翠憤怒地握緊了她的拳頭，「眞希望能有什麼東西可以好好打他們一頓。」

「好主意呀！小凱，」傑森挿嘴道，「這眞是個吸引人的建議啊！」

凱翠脹紅著臉說，「你難道不知道諾凡尼亞有了大麻煩嗎？你看看螢幕，仔細地看清楚！」

傑森不爲所動，「我就是非常明白，小凱。同時我還知道我們根本無能爲力。」

8

凱翠突然衝進傑森的房間，很急地抓著他的頭髮想把他搖醒，「傑森！趕快起來！」

「老天爺！我沒睡著呀！趕快放手！」

「起來！」

「我們現在可不准起床。緊急規定，爲了要節省氧氣…」

凱翠制止了他，丢了件外套給他，「別吵！」

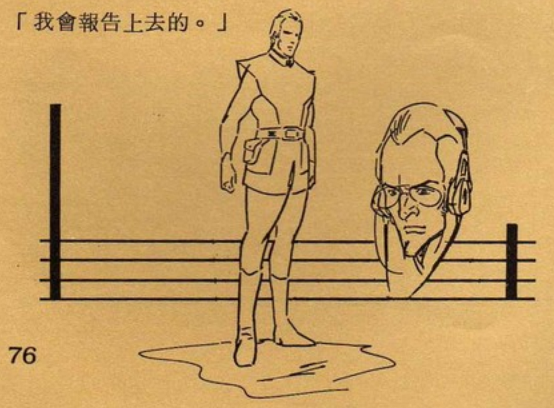
當他跟著凱翠到走廊上時，傑森還在扣他的外套，走廊上的燈開的很暗以節約能源，「聽著，小凱。妳可不可以…」

「站住！」

燈光忽然變亮，傑森和凱翠站住。說話的人是羅夫——一個天文學家，他那堅毅的臉透過監視幕注視著他們倆。

凱翠對著監視幕微笑，「羅夫，你好。我們知道規定，但是我們想到了如何對付艾格儻人的方法。」

「緊急規定適用於每一個人，」羅夫嚴厲地說，「我會報告上去的。」



「幫個忙啦！羅夫，」凱翠懇求地說，「我們需要十分鐘去檢查二十號服務站，然後我們就會回房去。」

「你們已經有許多年没使用那個站了。」

「我們想要現在去看一下。」

「不行，你們必須回寢室去。」

「羅夫，拜託拜託。你只要對那個服務站充氣十分鐘就好，這很重要，我認爲那兒有些東西可能會有用。這樣子罷，你可以把漢克叫起來然後告訴他我們在那裏，但是請你替那個服務站加壓好不好?」

羅夫很不肯定地問，「誰負這個責任？」

「我會負責，只要我搞淸楚這是怎麼回事。」

「我負全部的責任，」凱翠肯定地說，「我們可以走了罷？」

9

二十號服務站的大門漸漸地滑開，大概是年久失修的關係，發出很尖銳刺耳的聲音。服務站內一片黑暗，但是從走廊上透入的光隱約可看到一個古老的小機器人，它看起來似乎是從一個博物館裏逃出來一般。它那短小、像胡椒瓶似的軀體是由好幾對的操作臂所組成的，在每對操作臂的末端都有各種不同的淸潔和擦亮工具。最大的一對操作臂當作脚一般使它站著，一對中型的操作臂拿著拖把在那邊轉啊轉的，而一對最小的操作臂抓著老式的化學性火器，一隻指著凱翠，另一隻指著傑森。

「對你們來說我們也許是老東西了，」那機器人嘰哩咕嚕地說，「而這些槍也是夠老的了。但是你們只要再靠近一步，我一樣可以用老式的方法把你們的頭轟掉。」

凱翠嘆了一口氣，「你難道不知道機器人定律中規定不能傷害人類？」

「但是對於古物獵取者並不適用，」機器人很快地回答，「難道要放過這些人嗎？」

銀河鐵衛(上)

「小凱，」傑森很冷靜的叫她，同時眼睛賣力地要看出在模糊的影子後面有什麼東西，「妳能不能告訴我這一切是怎麼回事？」

「你是誰？機器人。你的用途是什麼？」凱翠問。

「我們是阿格羅——看守和維護世界上最後一架AGAV的警衛。」機器人帶點驕傲地說。

傑森帶著點困惑，「你是看守什麼的警衛？」

「空對地攻擊機，」凱翠說，「它是一個阿格羅單位。它的任務是保持博物館內東西的整齊，同時避免人接近。對不對，阿格羅？」

「完全正確。」那個機器人說，「你們兩個現在可以走了。」

「我向你保證我們不是古物獵取者，」凱翠堅定地說，「麻煩你把那些槍收起來好不好？」

「上次有個傢伙也這麼說。那時我們逮到他正要把登機梯帶走，結果我們把他幹掉了。」

「阿格羅，你聽我說好不好？我可以這樣叫你嗎？能不能麻煩你把燈打開？」

「只要你們不亂動。」阿格羅警告說。

「保證不動。」

服務站忽然變亮。這個地方比傑森估計得小，但是已足夠容納一個有點破損、翅膀短小但厚實的機器，它放在房間地板的中央上。

「我的天啊！」傑森嘆了口氣，喃喃地說「那是什麼？」

「諾凡尼亞最後一部戰鬥機，」凱翠回答說，「幾年前由國家航空博物館送到這兒來修復還原，但是這個計畫沒申請到半毛錢，從此之後就丟在這兒了。」

「而我們也被人們遺忘了，」阿格羅生氣的說，「那就是我們的遭遇。這麼多年來我們任勞任怨的工作，又要防備古物獵取者，但是我們就這樣地被拋下了。」

「至少你没被拆掉。」凱翠說。

「那樣做可眞是没道理。」傑森說，「他大概是阿拉瑪機器人的原型，用在修護斥候船時擔任危險的工作。」

阿格羅露出了機器人所可能有的疑惑表情，「我們可不是任何機器的原型，你們會瞭解的。」

「我們現在可以動了嗎？」凱翠說，「我們只想看一下你的戰鬥機。」

阿格羅放低了武器，「好吧！但是你們別想偷任何東西，我會監視你們的。」

當傑森和凱翠走近那架奇怪的戰鬥機時，那架古老的機器人噼噼啪啦地跟在他們的後面。

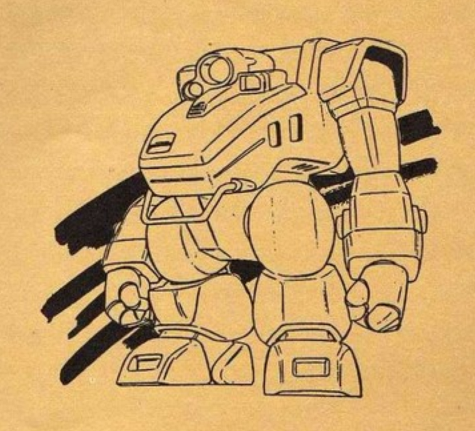
「以前的人們眞的乘這個飛嗎？」傑森問。

「不但飛，還作戰。」凱翠說，「這是上次內戰時候的事了。」

「美好的過去，」阿格羅加了一句，「那時候的人們較懂得欣賞辛勤工作的機器人，不會只把他們丟在一邊。」

傑森跳上了機翼，走近塑膠玻璃的駕駛艙艙蓋。整個艙蓋往前傾斜，很靠近像針般的機鼻。「雙人座的」他說明。

凱翠也靠近了他，「看起來似乎只有一人半座位。」她不同意他的說法，當她看到駕駛員後的座位



只有一點點時。那個座位比駕駛員的座位略高，如此一來向前的視野也不會受到妨礙。

阿格羅爬上了另一邊的機翼，如此才能密切地監視他們倆，「機身中靠近機尾的地方還有休息和盥洗設備，」他說，但是想一想又加了一句，「所有的附件都拆掉了。」

「毫無疑問的，一定很小。」凱翠注意到。

「那是設計用來作爲長時間執勤，但不返回基地時用的。」阿格羅冷淡地說。

「阿格羅，把這蓋子打開。」傑森要求。

「不行！」阿格羅說。

「別和我爭辯，機器人。打開艙蓋！」

「我會打開，假如我能打開的話，」阿格羅回了一句，「打開艙蓋的馬達不能用。」

「你不是負責照顧所有的東西嗎？」

阿格羅很憤怒地搖著它的操作臂，「我們盡全力保持這一切乾淨，至於修護是你們這些傢伙的事。」

「如果我們不能看得更仔細些的話，連想修的機會都沒有。」凱翠解釋說，「我們打算把艙蓋打開。」

機器人在他們用力拉艙蓋時似乎無意要阻止他們。他們終於成功，讓艙蓋在被腐蝕的滑行軌中滑動，從座艙中傳來一股發霉的味道。凱翠幫助彎下腰的傑森進入駕駛員的位子中，他很驚訝於座墊的舒適，然後不知所措地看著這些古老的設備和儀表板。他曾經讀過早期的機器需要一個人與機器之間的界面，但是這是他第一次眞正的看到，操縱桿——一個小小的機械裝置——很妥當的擺在他的右手附近，他握住操縱桿，試著控制界面。雖然每樣東西的設計都是要方便使用者，包括類比排列和圖形顯示設備，以一個很適中的角度朝著他，對於操縱這樣的機器——一個完全由人工操縱的機器——是他完全不熟悉的事情。

阿格羅俯視著他，「你可別打破或偸走任何東西。」那個機器人警告說。

凱翠的個子較傑森爲小，因此擠進狹小的後座並不成問題。「這個位置做什麼用，阿格羅？」她想知道。

「指導人員或副駕駛。」

「但是沒有控制設備有什麼用？被古物獵取者拿走了，是不是？」

「那裏沒有位置可以擺一般的儀表板。」阿格羅回答說。

「我看得出來，」凱翠頂了回去，「但是如果沒有控制設備後面的人有什麼用？」

「把妳前面的板子拉下來。」阿格羅建議。凱翠拉開裝在傑森椅背上的板子，裏面是一個鍵盤和一個縮小的監視器，鍵盤旁邊是另一支操縱桿——它其實是自成一套系統，只是較小了一些，甚至可以稱它是第二套的控制系統。

「所有駕駛員能控制的功能都複製了一份，擺在妳的鍵盤和操縱桿上。」阿格羅說。

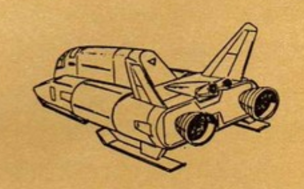
那操縱桿的大小剛好可讓凱翠握著，她試著前後動一下。

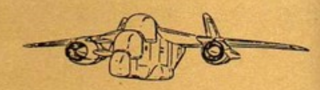
「別按上面的鈕。」阿格羅警告。

「爲什麼？」

「它可發射雷射炮。」

凱翠馬上放手。她四處看了一下座艙，讚嘆著設計者的精巧。





在這同時，傑森已經被他面前的儀表板吸引住了，他指著一個小的圓形顯示器問阿格羅，「這是什麼？」

「空速指示器。」阿格羅回答說。

「能飛多快？」

「平飛極速五百。」

「哇！那這個呢？」傑森指著另一個問。

「高度計。」

傑森向前傾以便仔細觀察儀表板，「你的意思是說，那時候的男女用這架飛機以五百單位的速度貼地飛行，而不用電腦？」

「那時候的男人很有膽識。」阿格羅酸酸地說。

「但是那能飛多久而不出問題？我很懷疑。」

「很少有意外發生。」

「但我敢打賭一定有。」

「那時的確有一些是由電腦控制，」阿格羅辯護著說，「但是整體而言，這些戰鬥機設計的目的是要能很容易、很快地建好，而且很方便操作。」

費了很大的力量，傑森才把艙蓋關上。當他如此做之後，透過塑膠玻璃看出去的景象起了很不尋常的變化：整個工作站的牆變成透明的——好像忽然莫名其妙的變成玻璃一樣。「我的天啊！」他叫出來。

凱翠想不出該說什麼，她不斷地在座位中扭動。所有在他們四周的牆都變成透明的，他們可以一直看到環繞在肯狄羅基地外面；位於眞空地帶的山丘上正閃耀著陽光，有一些在遠處的屋頂也變成透明的。

「出了什麼事？」阿格羅在艙蓋外問。

傑森抬頭往上看，透過外殼可以清楚地看到阿格羅操作臂內部連結的情形。「凱翠，」傑森小聲地說，「我發誓我絕不再碰那些冷卻液了，我是產生了幻覺或是我眞的可以看透每一樣東西？」

「你沒有產生幻覺，」凱翠笑著說，「一定是因爲這個艙蓋的緣故，我們把它打開。」

當他們倆試著要拉開艙蓋時，阿格羅並沒有要幫忙的打算。當他們終於拉開時，一切都恢復了正常，牆壁又變成了不透明的。

「你們兩個怎麼了？」阿格羅毫不憐憫的問，「看到鬼了嗎？」

「差不多，」凱翠說，「我們剛剛可以看穿你，還有其他的東西。」

「我們一向能看穿人們，」那機器人不滿地說，「他們的保證從不遵守，而且還發明了像防護罩之類的蠢東西。」

「那就像是所有的東西忽然都是用玻璃做的。」傑森說。

「γ射線增强艙蓋的影像。」阿格羅說。

傑森瞪著阿格羅，「什麼？」

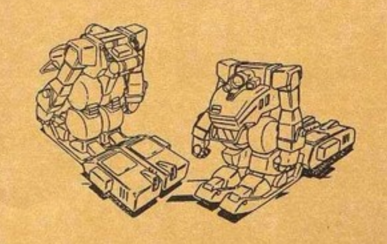
「這架戰鬥機是用來地面攻擊的，」機器人沒好氣地說，「對不對？」

「嗯，對的。」傑森同意。

「它是用來找出並摧毀於地面的敵軍。坦克可能藏在任何地方，在高的建築物中間，或是在隧道中。因此稍後所有的 AGAV 都裝上了類似這種的艙蓋，在艙蓋周圍的偵測器上安裝已强化的γ和 x－射線，然後轉換成正常的影像顯現在艙蓋內。對於我們的 AGAV 而言，沒有什麼東西躲得了的。」

「太棒了！」凱翠吐了一口氣，爬出那狹小的座位，伸了一個懶腰，「這正是我想要的。」

傑森眼光銳利地看著她，「如果妳腦袋中想的是



我現在認爲妳在想的事情，那麼我勸妳最好忘了比較好。」

「這是一個光榮的機會反擊那些兇手們。」

「這是一個光榮的機會讓我們很不光榮的被殺，」傑森頂了回去，使勁地抬著腿跨過座艙的邊緣，「我從電影中知道了什麼是光榮，光榮是一種孤注一擲，很多人被殺，把一切搞得一團糟。」

「我們總是會被殺的。」凱翠恨恨地回了一句。

當凱翠和傑森從機翼上跳下時，阿格羅很迷惑地看著他們，它很久沒聽到人們爭吵了。這給它的未來帶來了希望，平靜實在是能煩死人。

「不！我們不是將要被殺，」傑森强調地說，「我們只是快要死了而已。」

「那有什麼差別？」凱翠反駁說。

「所有的差別就在字面上，小凱。死亡就像吞下了嗎啡丸然後漸漸地睡去了，很有尊嚴的；而被殺是好比軀體被敵人踐踏，屍骨無存，毫無尊嚴。」

「你是個懦夫，傑森。」

傑森想了一會兒，「假如厭惡屍骨無存就是個懦夫的話，那麼，我的確是個不折不扣的懦夫。」

「我同意傑森的話。」傳來了一個聲音。

他們倆四處瞧了一下，漢克很隨意地靠著門邊，顯然他在那兒已經有一段時間了。他慢慢地踱向戰鬥機，而且很有興趣地在研究它。

「我們收集古物獵取者。」當漢克慢慢地走過去時阿格羅警告說。



「碰巧我掌管這裏，」漢克說，「我都忘了有這東西存在了。它目前的狀況怎樣？」

「很麻煩，」阿格羅轉向他說，「我們試圖要保持乾淨，但是你們這些傢伙應該把它修好，結果你們做了什麼？什麼都沒有！」

「我們要用所有可用的設備來重新改造它，」凱翠很興奮地說，「我們可以裝上最新型的雷射砲……」

「你別浪費時間在詳細說明這些事上，」阿格羅插嘴說，「這是最後一架戰鬥機……」

「聽好，阿格羅。」凱翠繞著機器人咆哮地說，「你什麼事都不知道，給我閉嘴！」

阿格羅打算爭辯，但是漢克舉起了一隻手，制止了他，「就算她能讓它飛好了，它怎麼推動？」他略帶懷疑地問阿格羅。

「有向電漿驅動，」機器人小聲地說，「在機身下有個可充式的能源補助箱。很幸運地現在已充滿了，因爲假如沒有的話，你們這些傢伙可能就懶得去充了。」

漢克凝視著那個吊在機身下的流線型能源補助箱，「我懷疑在那個年代有沒有人知道再充滿這個東西，」他觀察著說，「那需要很强的感應性能源。」

「這架戰鬥機正是我們對付艾格儂人時所需要的。」凱翠熱切地說。

漢克揚起了他的眉毛，「是嗎？小凱？它只是部戰鬥機，而不是艘太空船，妳怎麼去到諾凡尼亞?」

「這很簡單，」凱翠旁若無人地說，「我們只要在外面加上一些液體燃料箱就可以了——就是那種用來將嚴重受損的斥候船送回諾凡尼亞的燃料箱。只要兩個燃料箱加上一些噴射推進器就夠了。」她摸摸戰鬥機的外表，「這似乎是一種超合金，可以抵擋重返大氣層時的高溫。」

「妳注意，」阿格羅說，「妳可別搞錯了這架戰

鬥機的規定，它必須要修護成它原始的狀態。」

漢克盯著這架小飛機，深思了幾秒鐘。他搖搖頭，「我很抱歉，凱翠。假如妳有機會消滅所有的入侵艦隊，就算是機會很小，我也會答應。但是只靠這個，不行！一架孤單的戰鬥機對抗二十艘龐然大物……」

「哦！看在老天的份上，」凱翠憤怒地抗議，「我們必須要戰鬥！」

「妳的能源補助箱能夠讓妳飛多久？十分鐘？還是十五分鐘？」

凱翠的信心並不受此影響，「也許我們在諾凡尼亞上可以找到再充滿的方法。總要給我們個機會試一試吧！」

漢克被激怒了，滿臉通紅，「妳冷靜一點，小凱。要讓這東西能持續運作，需要地面上有支援設備、基地和維修機器人，現在諾凡尼亞上什麼也沒有了。那星球已經完蛋了，被掃平了！」

「我仍然認爲我們必須要試一試！」凱翠吼著說。

漢克控制了他的脾氣。「妳還忘了一些事，」他說，儘量使他的聲音保持冷靜。「妳的燃料箱需要液態氧。我很佩服妳的精神，凱翠，但是我不想縮短肯狄羅基地人員有限的生命而去加滿這架飛機的燃料箱。我很遺憾，但是我已經下了決定了。」

10

當天傍晚，就在就寢時間之前，凱翠晃進了天文台，發現羅夫在值勤。這個資深的天文學家瞄了她一眼之後繼續研究在螢幕上的諾凡尼亞。

「妳昨天晚上出來晃盪給我惹了好多麻煩，」他悶悶不樂地說，「我希望妳今天晚上沒打算要做什麼。」

凱翠坐在羅夫旁邊的一張椅子上，注視著螢幕。諾凡尼亞變成一顆吊在太空中，毫無特色的灰色球體，看上去一片死寂。「你有沒有把主望遠鏡對準了諾凡尼亞？」

羅夫比了一下螢幕，「那就是了。」

「我能不能看得更仔細一點？」

「妳要做什麼？」

「拜託啦！」

這天文學家想不出什麼可以拒絕她的理由。同時，他也不反對凱翠在旁邊。他做了一個放棄的手勢，「妳自己動手吧！」

凱翠把她的手放在調整解像度的轉盤上。星球快速地朝她移動，整個螢幕上只見到充滿灰塵的雲層。

「灰塵不像昨天那麼多了。」她評論地說。

羅夫聳聳肩，「漸漸地平靜下來了。但是站在地表上即使是在中午，仍然感覺像是晚上。也許會有點光，但不會太強。」

「對一個天文學家而言，很難進行科學觀測。」凱翠說，然後把解像度調到能透過雲層看到地表的細微處。

「發生在諾凡尼亞的事一點也不科學。」羅夫憎惡地說。

凱翠把影像焦距對準一個針狀的建築物。

「一個完整的能源塔！」她叫著。

「他們全都是完好如初的，」羅夫解釋地說，「艾格儂人當然需要這些了。」

凱翠慢慢地掃描諾凡尼亞的地表。她停下來檢查一個城市的遺跡，然後再繼續。一個長而低的建築物吸引了她的注意。她凍結了影像，「一座斥候船修護基地！」

羅夫看了螢幕一眼，「它還保持得和以前一樣嗎？我覺得很納悶，爲什麼艾格儂人放手不理他們。」

「很簡單，他們可能是因為無法摧毀那些基地才把它留下來。總共有四個這樣的基地，它們在有意外時可真的是很堅固的。嘿！它在旋轉！」

「我們發現四個都是這樣。」羅夫說。

「知道為什麼嗎？」

凱翠皺一下眉頭。那幢建築物從她剛發現到現在已經旋轉了十度了。

「所有的基地都具有使斥候船回到原編制的能力，因此能夠朝它原來駐站的方向重新發射斥候船，如此一來斥候船不須費太多的能量在修正方向上。但是我搞不懂為什麼現在它還在轉？」

她固定住影像然後放大，好看個仔細。她發現在那幢奇怪建築物的另一面上佈滿了細小的彈坑。

「看起來艾格儂人企圖用坦克攻進去，但失敗了。」羅夫觀察說。

「那兒有多少坦克？」

「上次總共有一千部，可能還更多，再加上那二十艘太空艦不斷地補充。他們也在星球表面各處裝置飛彈發射器，還發現了一些Bute戰鬥機，一些Skim戰鬥機，還有一些Dianomic梭形戰機。」

凱翠靜靜地坐在那兒，瞪著螢幕看了一陣子。她忽然站起來，「謝了！羅夫。」

那天文學家本來打算要說些什麼的，但那女孩已經走掉了。

II

「不行」漢克堅定地說。

凱翠脹紅了臉，「你現在沒有任何藉口了，漢克。修理基地並未遭到破壞，他們有可能仍在操作而且………」

「但也有可能停止了！」漢克打斷說，「我再重複一次：不論在任何情況下，我都不准妳進行這件瘋狂的事。」

「難道我們就呆呆地坐在這兒？」

「只要我們還活著，就有希望。」

凱翠很輕蔑地看著這個基地指揮官，「什麼希望？漢克？你想會有什麼人或什麼東西來救我們是不是？你別想了。我們只能靠自己了，我們唯一的幫助就是自己，我們必須站起來反抗艾格儂人。假如不，那麼螺旋臂上的其餘星球就會一個接一個地淪陷。」

漢克在判斷他人個性上實在不怎麼樣。他認為凱翠會這麼熱切是因為她太無聊了，他決定要給她一點希望。「我告訴妳我要怎麼做，凱翠」他說完，想了幾秒鐘，「找出所有關於那架戰鬥機的資料，關於它的性能及一切。我們一定有一些關於這架飛機的文件，只是不知道在什麼地方而已。然後回來向我報告，再看看要怎麼做。」

「你乾脆組一個委員會算了。」凱翠諷刺地說。她還沒聽到漢克的回答就走了。

<待續>

暑假!! 給您一個涼快!!

(即日起至8月31日) 新文行任天堂專賣店答謝您的愛顧

卡匣24K	原價~~250~~	特價170
〃 40K	原價~~300~~	特價210
〃 48K	原價~~350~~	特價260
〃 64K	原價~~400~~	特價290
〃 80K	原價~~550~~	特價450
〃 128K	原價~~700~~	特價550

任天堂專用空白磁片原價~~400~~元特價199元
(送星際坦克磁片保護盒，再免費拷貝一次)

◎本行專營任天堂系列產品。全省設備最新，消息最快。保證原裝進口、品質第一、信用第一。



本行有您意想不到的價格？請來電洽購。

－攻略本中日文版全部8折－

新文行電視遊樂器專賣店
台北市重慶北路3段335巷29號
服務專線：(02) 594-4621 595-6893
台北郵政劃撥帳號1127093-8(新文行)
交通(啟聰學校站：公車223·250·246·302·40·47路·中型公車1路 指南客運2路5路 大龍峒站：公車201·41·0北·26路)
高速公路重慶北路交流道下大龍市場旁

磁碟片目錄

K001 瑪莉二代	K033 狼　人
K002 瑪莉三代	K034 恐怖蛋
K003 棒　球	K035 怪獸帝國
K004 排　球	K036 創刊號
K005 麻　將	K037 超能力夢遊記
K006 高爾夫球	K038 瑪莉高爾夫
K007 美式摔角	K039 世界盡頭冒險之旅
K008 黑白棋	K040 超級挖金
K009 銀河號	K041 立體大作戰
K010 網　球	K042 冬季運動會
K011 足　球	K043 打擊魔鬼
K012 薩爾達傳說	K044 音樂世界
K013 謎の村雨城	K045 地底大陸
K014 倉庫番	K046 超級阿郎
K015 銀河戰士	K047 蘋果屋
K016 惡魔城	K048 綠色兵團
K017 銀河傳承	K049 暗黑要塞
K018 防衛隊	K050 風雲少林拳
K019 兵蜂二代	K051 愛戰士
K020 子貓物語	K052 新宿公園殺人事件
K021 死亡區域	K053 奇幻之旅
K022 拚圖遊戲	K054 摔角二代
K023 魔　杖	K055 可口世界
K024 謎の壁	K056 魔獸之森傳說
K025 機器人大戰	K057 Z基地
K026 水晶の龍	K058 圍棋
K027 太陽神	K059 迷宮寺院
K028 消失公主	K060 職業高爾夫猿
K029 美國大地震	K061 勇士徽章
K030 悟空麻將	K062 乒乓球
K031 魔洞戰紀	K063 虛幻世界
K032 林克冒險	K064

新片預告

●記號係卡匣　■記號系磁片

■創刊2號	6月12日	■鐵達尼號之謎	7月上旬
●鬪人魔境傳	6月12日	●2100年大冒險	7月上旬
■職業高爾夫美國版	6月14日	●時空小子	7月上旬
●拳擊	6月19日	●屠龍劍	7月上旬
■地獄之門	6月19日	●圍棋	7月上旬
●木偶奇遇記	6月20日	■夢工場	7月10日
■英語大冒險	6月20日	●古文明之戰	7月10日
●職業棒球	6月26日	■籃球	7月中旬
●北海道2個連鎖殺人事件	6月27日	■擒兇記	7月中旬
●市區尋女記	6月27日	●相撲	7月中旬
●未來神話	6月下旬	■光之器	7月下旬
■撞球2代	6月下旬	●聖鬪士	7月下旬
●尋寶記	6月下旬	●水戶黃門	8月上旬
■磁界少年	7月3日	■奇奇怪界	8月上旬
●月風魔傳	7月7日	●怒Ⅱ	8月上旬
●幻想空間	7月上旬		
■宇宙都市	7月上旬		
●魔境鐵人	7月上旬		
●麻將磚塊	7月上旬		
●假屍獵人	7月上旬		

"任天堂"係日本任天堂株式會社商標

/周子浩

無聲不歌　無動不舞

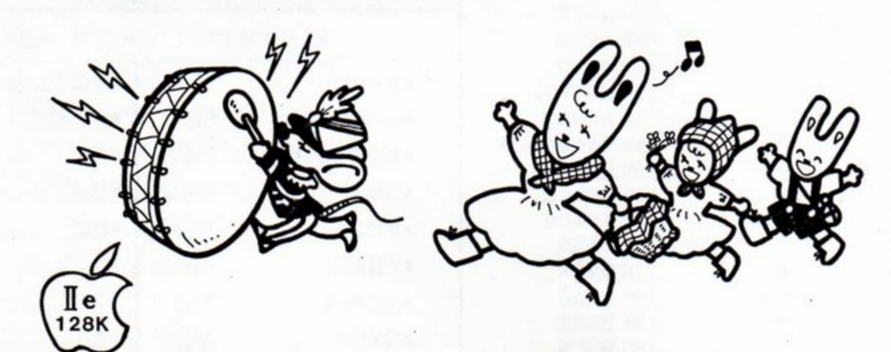
第一齣卡通歌舞劇即將上演，

唐老鴨、米老鼠、頑皮豹按捺著不安的心情，

為自己打點最美的裝扮，舞台一片漆黑，

觀衆早已屏息凝視，等待………

卡通大師出花招



IIe
128K

□前言

有人物、動作、場景、音效和文字幕等特點的繪圖編輯程式——卡通大師，本期將正式登場。因其內容長達二萬餘字，故本期將率先刋出簡介、用法、必需設備、基礎篇以及圖樣設計目錄集等部分，剩餘的場景、功能詳圖與速成絕招等將在下期續刋。在這麼一個純眞、浪漫、趣味的卡通世界中，希望您能藉由這個程式，創作出大師級叫好又叫座的卡通影片，只是別忘了「好東西要和好朋友一起分享」喔！

目　錄：

一、簡介：關於卡通大師
二、卡通大師的用法
三、如何使用本說明
四、進入卡通大師的世界
　㈠硬體設備
　㈡出發
　㈢設定列表機
五、輸入設備
　㈠老鼠（Mouse）
　㈡搖桿（Joystick）
六、基礎篇——如何使用卡通大師
　㈠控制游標
　㈡拉下目錄集
　㈢選擇功能
　㈣窗（Windows）
七、圖樣設計目錄集
　㈠關於圖樣設計
　㈡皇冠目錄
　㈢取消方格
　㈣工具目錄
　㈤編輯目錄
　㈥固得目錄
　㈦檔案目錄
八、場景設計目錄集
　㈠主角螢幕
　㈡皇冠目錄
　㈢檔案目錄
　㈣工具目錄
　㈤編輯目錄
　㈥固得目錄
九、附錄
　㈠目錄集各功能詳圖
　㈡卡通大師速成廿五招







一、簡介

卡通大師（Animate）係Broderbund軟體公司1986 年的產品，整套程式包括三片六面：程式本身兩面（Program A, B）、資料磁片兩面（Library character & background）、展示磁片一面（Demonstration show disk）及程式設計輔助磁片一面（Programmer's aid disk）。

經由 Apple Ⅱe 主機本程式可讓每一個人製作出具職業水準的卡通動畫。事實上，Broderbund 軟體公司的部份新軟體產品，即是利用卡通大師完成的。

在繪圖與編輯的功能上，卡通大師和同一軟體公司出品的另一繪圖應用程式大畫家（Dazzle Draw）極相似，兩者共同的特色即是易於使用。您可以在幾分鐘內依照本說明的步驟創作出簡單的卡通動畫：如跳動的小球、行走的路人或飛翔的小鳥等。想想只要依本說明配合實際操作，您就能毫無困難地製作生動的卡通人物、複雜的肢體語言、雙倍高解析度的背景畫面，眞是令人不可思議啊！

對一個電腦製圖初學者來說，卡通大師是一有趣、簡易且對動畫設計有極大助益的應用程式，說不定在使用本程式後您會發覺自己另一項天賦呢！

對已具有知名度的藝術家而言，卡通大師爲今後

製作高品質電腦動畫卡通的必備工具。

對專業的程式設計師來說，卡通大師更是使程式具生命力的好伙伴。

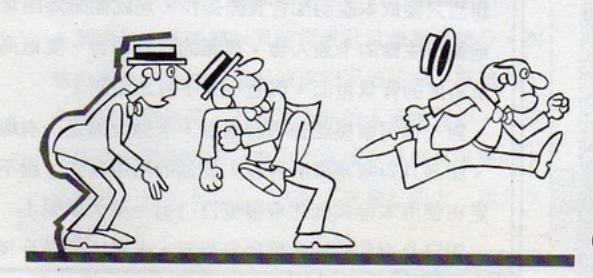
對一位大畫家的愛用者而言，卡通大師能使其傑作由靜態變成動態。例如風景畫中加入活生生的動物；街景畫上加幾個形色匆匆的行人和川流不息的車輛；太空畫中加上不停運轉的行星及太空船。

在此必須强調的一點：卡通大師和其姊妹作大畫家一樣，擁有豐富的應用程式，這些工具程式的使用方法簡單易學，您只要把本說明詳閱一遍並實際操作一次，即可很快地精通。

二、卡通大師的用法

卡通大師主要是由兩大功能不同的程式所組成：圖樣設計（ Graphic Designer ）及場景設計（ Scene Designer ）。前者功用在於繪製、編輯並試看各動畫人物及背景圖案。當卡通大師載入主機記憶體後，本項用途總是先執行；而後者的主要功用在於將所有人物、背景組合，再加上音效及文字幕，如此才算完整的卡通創作。另外使用者也可以將有關的人物、背景或完成的作品貯存在磁片上，展示給親友觀看。

爲了讓初學者能節省一些時間，卡通大師的資料磁片（ Library Disk ）已貯存一些經由繪圖設計程式完成的動畫人物，可直接載入供場景設計時使用。





三、如何使用本說明

本說明係根據卡通大師的使用手册爲藍本，先經過實際操作，然後將每一功能的步驟條列出來，期使讀者能逐步學會。例如從第四節開始將教您如何達到硬體設備要求，及如何選擇各功能。在附錄中以圖表方式將各目錄集中列出，另選舉例說明卡通大師的速學步驟。

四、進入卡通大師的世界



(一)硬體設備：

(1)APPLE Ⅱc 或APPLE Ⅱe 128 K。

(2)至少一台磁碟機，當然有兩台操作時較方便。

(3)彩色的電視或顯示器。

(4)老鼠（ Mouse ）、繪圖板（ Apple Graphics Tablet 或Koala Pad ）或搖桿（Joystick ）任選其一。

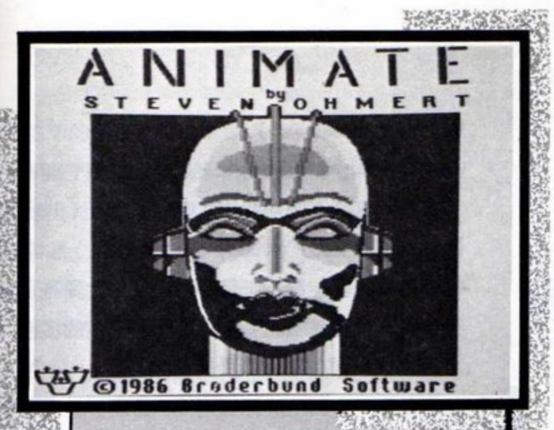
(5)空白磁片若干用以貯存作品。

• 選擇性裝備：（可有可無）

(1)點矩陣式列表機（ Dot Matrix Printer ）。

(2)彩色列表機（ Apple Imagewriter Ⅱ, Scribe ，或Epson JX-80 Color Printer ）。

(二)出發：



▲卡通大師的標題畫面。

(1)卡通大師程式磁片正面先置入磁碟機，開啟顯示器及主機，約半分鐘該程式標題畫面將自動載入。

(2)當標題動畫結束後，請依循畫面的各項輸入設備選擇一項並按 RETURN 鍵。

(3)此刻卡通大師會問您是否保留上述設定，如果往後輸入設備（例如選擇搖桿）不變，則按Y鍵表肯定；否定則按N鍵。如欲貯存上項設定，則往後開機後直接進入卡通大師主螢幕，可省下一些時間與操作的麻煩。

(4)按 RETURN 鍵，卡通大師將要求把程式背面置入磁碟機中，並按任一鍵以進入主螢幕。

注意：卡通大師磁片應隨時確定在磁碟機中，因爲每隔一段時間就需讀入某些功能。

(二)設定列表機：

爲了讓列印過程順利，應事先把一些有關列表機的資料輸入。在標題畫面出現後的設定選擇目錄中，按2號鍵設定列表機，雖然在卡通大師使用當中，也可以進行輸出設備更換的工作，但不能把該項設定貯存在磁片上。

五、輸入設備

配合卡通大師使用的輸入設備，以老鼠(Mouse)或繪圖板（Apple Graphics Tablet）的效果最佳，當然搖桿也可以使用，不過對於游標的控制力就不如前二者了。

(一)老鼠（Mouse）：

將老鼠置於主機旁平整的桌面上，移動老鼠以控制游標的移動。當由卡通大師的目錄中選擇各項動畫功能後，按下老鼠的按鈕以確認該選擇，然後放鬆按鈕，磁碟機會立即將該功能載入。在繪圖時應壓下按鈕不放並移動老鼠，如欲停止則放鬆按鈕即可。



(二)搖桿（Joystick）：

移動搖桿以控制游標，0號鈕可使游標快速向搖桿指定的方向移動，1號鈕的效用則與老鼠上按鈕的作用相同。爲了讓操作者在進行繪圖、試看及放大等功能時獲得較佳的控制能力，搖桿可配合鍵盤上的箭號鍵來操縱游標。在鍵盤上同時按下空心蘋果鍵及箭號鍵也能使游標快速移動。

六、基礎篇——如何使用卡通大師

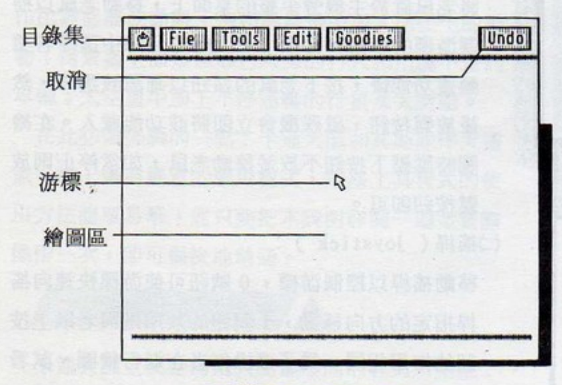
在進入圖樣設計（Graphic Designer）主螢幕後，應先花一些時間研究其結構。該螢幕畫面頂端的六個長方格爲目錄集，顯示各項功能的選擇項。下端底線下的空白處，將視所選擇的功能而出現不同的內容。畫面中央的白色箭頭爲游標，它會視所選功能的不同而出現各種形狀。至於中央空白的大片區域爲繪圖區，可供繪製動畫人物、背景圖案或進行試看相關作品。

(一)控制游標：

因爲目前老鼠的使用不若搖桿普遍，本說明將儘



量以搖桿控制來說明各項操縱。在正式開工前，請先調整搖桿並練習控制移動游標，不過先別觸動其按鈕。



▲圖樣設計的主螢幕。

(二)拉下目錄集：

卡通大師的特點之一爲「拉下目錄集」，意謂在選擇各項功能時應先拉下相關目錄。爲了熟練此一特殊方式，請把游標移到每一目錄方格上，並壓下按鈕不放，好像拉下窗簾一樣，一排目錄隨即出現，此時只要放鬆按鈕該目錄頁馬上又捲回去了。

(三)選擇各功能：

將適當的目錄拉下，按鈕保持下壓，再將游標移至欲選擇的功能項上。游標停止移動後放鬆按鈕即可讀入，並顯現該功能項，不過當功能項呈灰色時，表示該功能已失去作用。

(四)視窗（Windows）：

在主螢幕中出現的大方格，可能包括「程式的簡介」或具各不同功能的「工具組合」(Tools)。

(1)工具窗（Tool Windows）的使用：

選擇某項功能後，工具窗會出現在主螢幕下方，其內容與工具箱相似，由進行該功能的各種符號所組成。現在讓我們舉例說明：

從目錄集中的工具目錄選擇「繪圖／試看」功能後，主螢幕會出現。在此應注意的是僅選擇繪圖／試看功能時，此一工具窗才會出現，若選擇工具目錄中的其他功能項，則工具窗的內容將大不相同。在本說明後面將陸續提到這些工具窗的使用方法，現在且先研究一下繪圖／試看功能的工具窗，其內容分述如下：

①名稱（Name）：供以辨別屬何項功能的工具窗

②形狀／大小（Shapes ／Sizes）：筆刷的形狀及大小各有三項共計六種。

③調色盤（Palette）：有十六種顏色供選擇。

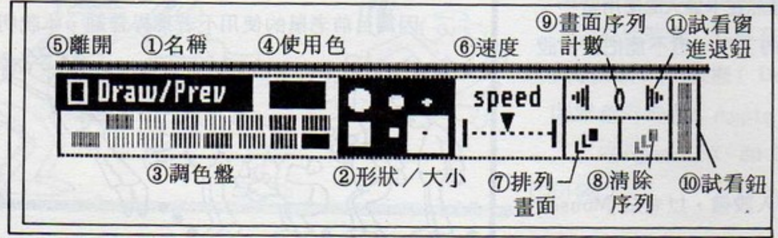
④使用色（Active Box）：顯示目前所使用的顏色。

⑤離開（Exit Box）：離開本功能返回主螢幕目錄集。

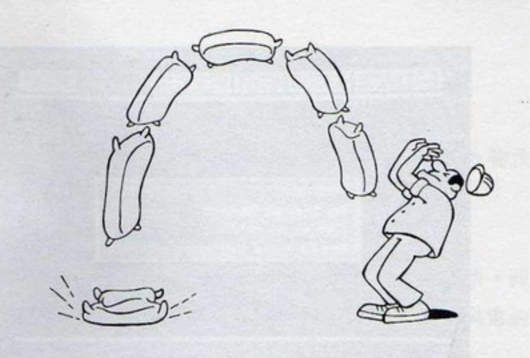
⑥速度（Speed）：調整試看時動畫動作的速度（指針向右表加速；向左表減速）。

⑦排列畫面（Sequence Frames）：指定畫面出現的順序。

⑧清除序列（Clear Sequence）：取消上項所排



◀繪圖／試看功能的工具箱。



列畫面的順序。

⑨畫面序列計數（Sequenced Frames Counter）：指出目前畫面的次序。

⑩試看鈕（Preview Selector）：當「看」(See) 字出現時表可以進行試看，當「關」（Off）字出現表已離開試看窗，另外當試看鈕呈灰色表失去作用。

⑪試看窗：（Preview Window Activator）：游標置於其上每按一下鈕，可變動一個畫面，若連續按鈕則動畫人物會反覆動作。

⑫顏色的含意：

您可能會注意到目錄集中功能項的顏色會變換，顏色代表意義如下：

①藍、綠色：表可使用的功能項。

②灰色：表尚未作用的功能項。

③黃、粉紅色：表游標所在的功能項，當按鈕放鬆後即可確定，並載入該功能項。

④紅色：僅在取消（Undo　）方格出現，藉以表示取消功能有無作用。

七、圖樣設計目錄集



㈠關於圖樣設計：

本目錄集內的各項功能主要用途在於協助製作、編輯單一的動畫人物，因此圖樣設計可視為製作動畫卡通的基本要素，可完全提供繪製各項畫面人物的必要工具。例如現在要製作一場石頭墜落地面的動畫，第一畫面中的石頭可能位於靠頂端的位置；在接著連續畫面中，該石頭的位置可能愈來愈接近畫面的底端，完成後將所有的畫面依序列來看，就可使石頭宛如由頂端墜落地面。



雖然圖樣設計也可以繪製靜態的背景畫，但其他的繪圖應用程式，如大畫家（Dazzle Draw　）可能在繪製時較得心應手。因為卡通大師的繪圖工具主要是用來設計細緻複雜的動畫人物，對於較大幅的背景圖案在處理上頗為費時。

㈡皇冠目錄（The Crown Menu）：

目錄中包括了程式的基本功能項。現在請依照下列步驟練習使用：

⑴將游標移至皇冠目錄上。

⑵抵達後壓下按鈕（指搖桿上的 1 號按鈕）不放。

⑶把游標往下移至“About Animate”上後，放鬆按鈕。

⑷不久螢幕中央會出現一個訊息窗。

⑸欲返回主目錄螢幕，再按一下按鈕即可。

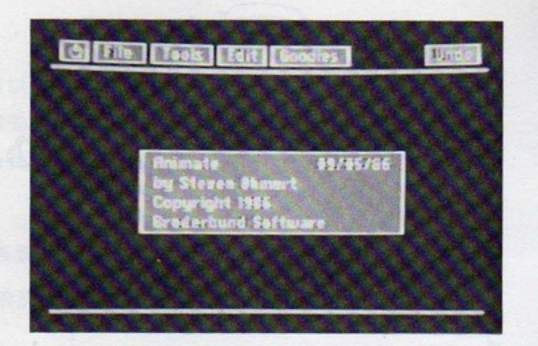
下面將皇冠目錄中的各功能項一一敘述：

①關於卡通大師（About Animate　）：

屬於標題文字幕，將程式作者及發行日期做簡要的說明。



◀皇冠目錄。

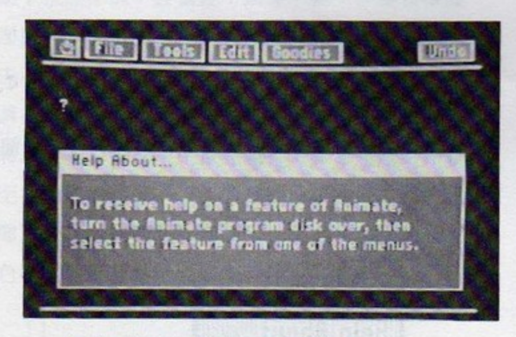


▲卡通大師的訊息窗。

②協助解釋（ Help About ）：

包括了所有功能項的文字說明。

如要查看某一功能項的簡介，只要選擇該項功能，再把卡通大師的正面置入磁碟機，然後移動問號形的游標至想查看的功能項。「按」鈕（壓一下按鈕後放鬆的簡稱），主螢幕中央不久即顯示一說明窗。如在使用卡通大師的其他功能時，也可隨時進入本項功能查詢其說明，不過在查看完畢後，要記得將卡通大師 的磁片背面置入磁碟機。



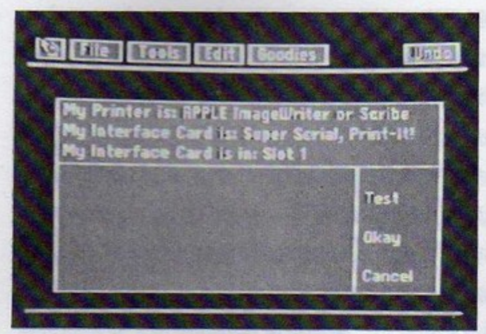
▲移動問號游標查看功能項。

③調整色彩（ Adjust Color ）：

用以協助調整彩色螢幕的各種顏色，如要返回，「按」鈕即可。

④列表機設定（ Printer Setup ）：

使用本項功能可免去重新開機後再載入程式，而直接變更列表機的設定。如果在開始時未設定列表機，也可利用本功能項進行直接設定，爲了要獲得正確的資料，您必須設定使用何種型式的列表機。其步驟如下：



▲設定列表機的對話方格。

(a)拉下皇冠目錄並移動游標選定列表機設定（ Printer Setup ）。

(b)螢幕中央不久出現一個對話方格。

(c)方格中顯示了三件事：（ i ）列表機的型號名稱，（ii ）介面卡名稱，（iii ） 介面卡插入的溝槽編號。如果您發現上述資料與目前設定不同，則應進行變更原設定。

(d)要變更某項設定事項，只須將游標移至該事項上按鈕，對話方格會將所有可供選擇的設定一一列示。然後把游標移到向下箭頭上按鈕即可顯示另一頁的設定項目，將游標移到所需設定的項目上按鈕，即可列入對話事項上。

(e)若還要變更其他的設定，同樣地把游標移至該項目上按鈕，並依照步驟④進行即可。

(f)如要改變心意，則把游標移至取消（ Cancel）上

按鈕，則卡通大師會回復原設定名稱。

(g)一旦設定完成，最後要在“Okay ”上按鈕，對話方格會自動消失。

爲了測試上述設定是否正確，請把列表機開啟，並在對話方格中選擇測試（Test ）並按鈕；如果設定正確，不久列表機會列印出“Welcome to Animate ”的字樣；如果列表機無反應則表設定錯誤，應試著去排除，此時程式偶有當掉的現象，若遇上此現象，只有重新開機再載入卡通大師一途了。

⑤離開卡通大師（Quit Animate）：

當要離開卡通大師時，可使用本功能離開，無需關機後再開機，省去一些手續。其步驟如下：

(a)在皇冠目錄中選擇功能“Quit Animate”。

(b)對話方格會在螢幕中央出現，它會問是否確定要離開，若肯定在“Okay ”上按鈕；若否定則在“Cancel”上按鈕。

㈢取消方格（Undo Box）：

你或許已經發現本目錄並無其他功能項目，此乃因爲「取消方格」爲單一功能項目。它的主要功能在於可取消上一個畫面處理的動作。例如：剛畫了一筆或剪貼了的圖案，使用本功能後即可取消該動作。取消方格呈紅色時表有作用，將游標移至“Undo ”方格中並按鈕，您會發現剛剛畫的那一筆或剪貼的圖案馬上消失了。

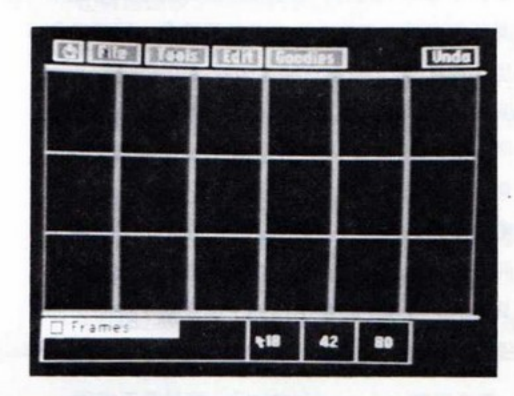
㈣工具目錄（Tools Menu）：

本目錄所包括的諸項功能提供了製作動畫人物及背景的各項基本要素。

(1)繪圖／試看（Draw／Preview）：

本項功能可用以編輯及繪製動畫人物及背景，同時還可試看其動作畫面。繪圖／試看的工具窗的使用步驟如下：

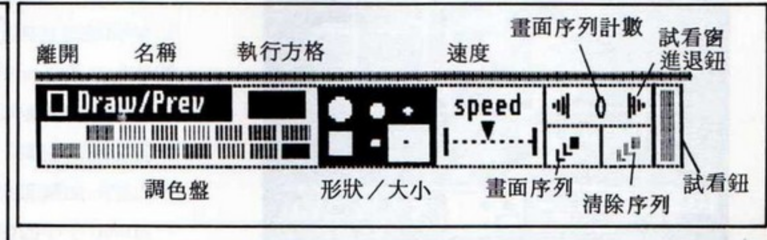
①爲了舉例說明，請先拉下工具目錄，選擇標準畫面（Stnd Frames ）功能。其工具窗會在螢幕底端出現，請在十八格子上按鈕，螢幕馬上被劃分成十八個大小相等的小畫面，供您在其中繪製圖案。



▲標準畫面的範例。



◀工具目錄。



▲繪圖／試看工具窗。

②接著準備繪製一些圖案，在工具目錄中選擇繪圖／試看功能項，不久繪圖／試看工具窗會出現在螢幕下方，由調色盤中選擇顏色並按鈕執行，方格立刻顯現該色。

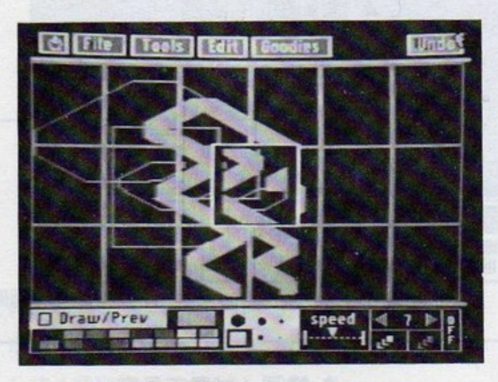
③將游標移至工具窗中央，選擇畫筆的大小及形狀，決定後按鈕確定。

④作畫時壓下按鈕不放，移動搖桿或老鼠在游標經過處即留下顏色。當放鬆按鈕即可停止作畫，請儘量在不同的畫面中練習繪製各種圖案。

⑤繪製完畢後，游標移至排列畫面（Sequence Frames）的圖案上按鈕，此刻游標形狀呈手指狀。請將游標任意移動並按鈕設定畫面順序，因為本例子僅為了說明，故上述所設定的序列可能不具任何意義，畫面中人物無特殊造型；同時動作也不連貫。

⑥當手指狀游標在畫面中按鈕後，該畫面四周將呈現白邊，同時工具窗中的計數會逐漸增加，告訴您已排列的畫面數目。

⑦畫面序列計數最多可設定至二百廿五個畫面，同一個畫面可以重複被設定，接著將游標移至工具窗的▶符號上並壓下按鈕，請注意，此時畫面邊緣的白邊，會依上述設定序列變動。



▲試看鈕的畫面。



⑧再將游標移至右邊的試看鈕，此時“See”字已顯示。按鈕，螢幕中央會出現一個試看畫面。如果此時游標再移至▶符號上並壓下按鈕，您將見到試看畫面中的圖案依上述的設定序列不停變化，若在◀符號上壓下按鈕，則動畫呈反向變化。

⑨使用游標移動速度指針，可以調整試看畫面中動畫速度，調整方式為壓下按鈕並以游標撥動指針，設定好速度即放鬆按鈕，然後再試看畫面是否有些變化。

⑩將游標移至試看鈕（此刻應顯示“Off”狀況），按鈕後即可離開試看畫面，此時白邊顯示在試看停留的最後一個畫面上。

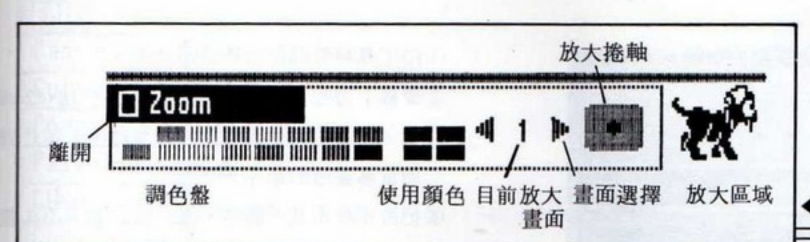
注意：若事先未曾設定畫面序列，則試看鈕將呈灰色，表尚未作用。

⑪如果不滿意上述畫面的設定順序，可利用消除序列符號，清除該項設定，而無需再另繪製圖案，清除後僅需再設定另一畫面序列即可。

⑫在使用繪圖／試看功能時，可隨時使用 ESC 鍵返回卡通大師的主螢幕，再進入其他功能項中。同樣地再按 ESC 鍵即又回到主螢幕了。

⑵放大（Zoom）：

使用本項功能可以局部放大螢幕上肉眼無法細辨及處理的圖案，利用放大工具窗中的特殊功能可以逐一加減畫元的顏色，當把固得目錄（Goodies Menu）中的顏色作用停止後，也能完成進一步的潤飾工作。放大功能的使用步驟如下：

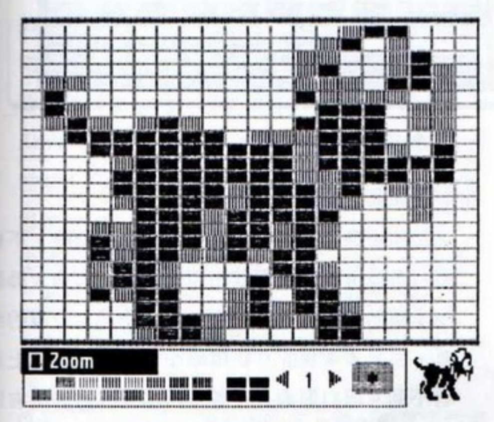


◀ 放大功能的工具箱。

①主螢幕先畫或載入一些圖案，然後由編輯目錄選擇放大（ Zoom ）功能。

②不久螢幕上會呈現一個閃爍不定白點所圍成的方格，可用來指定待放大的區域，將該方格移到要放大的圖案上並按鈕。

③螢幕上將被該方格所填滿，便於對該部份的畫元做進一步的修飾工作。



▲使用放大功能做細部修改。

④在修飾工作進行中，還可使用放大工具窗右邊的放大捲軸（ Zoom Scroller ） 來移動放大的部位，該捲軸的功用與搖桿類似，可朝指示的方向移動放大的區域，使用時只要將游標置於中央黑點並壓下按鈕，同時向所定的方向移動即可。

如果已設定有畫面序列，則在放大工具窗上會出現兩個箭號及畫面數目的圖案。該數字表示目前所呈現在螢幕上畫面序列的編號，只要把游標置於任一箭號上並按鈕，就會自行前進或後退一個畫面。不過須注意的是，上述的圖案僅在放大窗的左上角處於一序列的畫面框框中始生作用。

在放大區域中增刪顏色的步驟：

①將游標移至調色盤選定顏色。

②接著游標移至要著色的畫元上，壓下按鈕並移動搖桿，直到所有的目標畫元著上顏色為止。

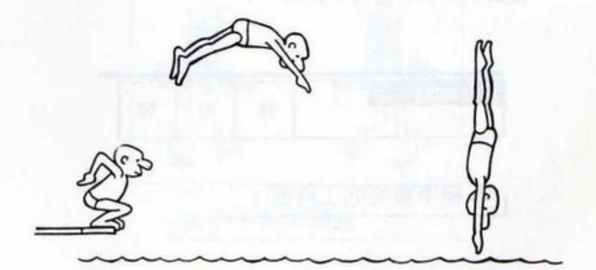
③如欲刪去某畫元的顏色，只需在該畫元上壓下按鈕即可將該畫元的顏色改為黑色。

(3)自製畫面（ Make Frames）：

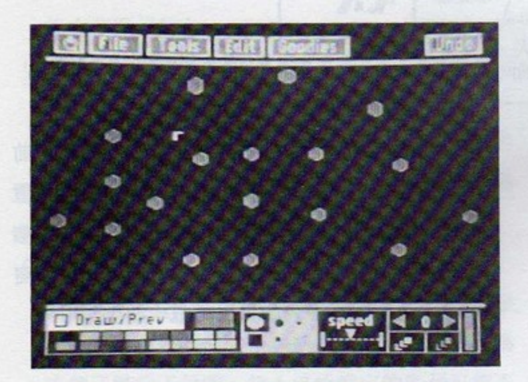
本功能可用來製作特殊尺寸的畫面框，以容納較特殊的卡通人物。在正式介紹其使用步驟前，請先使用＂Goodies Menu ＂的清除螢幕將螢幕清除乾淨。

①由工具目錄（ Tools Menu ）中選擇繪圖／試看功能。

②畫筆選擇大圓形尺寸並任意取色著畫，儘量在不同的區域畫幾個實心圓球。



③放下工具目錄並選擇自製畫面功能，請留意此時游標又變形了。



▲自製畫面功能頁。

④將該游標移至一圓球的左上角並壓下按鈕，同時移動搖桿將游標往圓球右下角移動，此時一個包圍圓球的畫面已成漸成形。持續將游標往右下角移動，直到圓球完全居於畫面內為止才放鬆按鈕。

⑤重複上述步驟，把每一圓球皆置於畫面內。

⑥當所有的圓球皆被畫面容納後，再依據前述繪圖／試看功能的方式設定各畫面的序列。

(4)標準畫面（ Stnd. Frames ）：

使用本功能可使工作底稿立即充滿同樣大小的畫面，在開始使用卡通大師時，不妨先用本項功能來預先設定畫面，可省去自製畫面的麻煩。標準畫面工具窗的使用步驟如下：

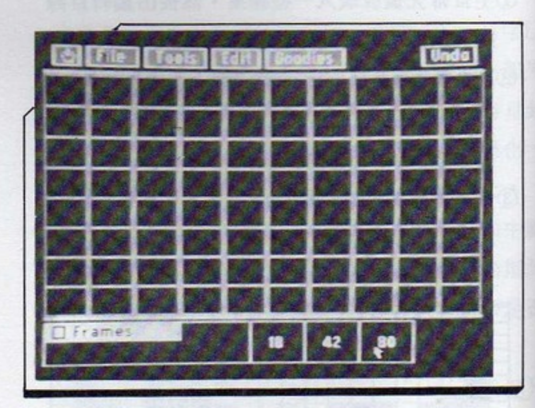
Frames	18	42	80

▲標準畫面的工具窗。

①由工具目錄選擇標準畫面功能。

②螢幕下方的工具窗中出現三個數字 18、42、80 表示畫面的大小數字愈大畫面愈小，並代表整個螢幕畫分的數字。

③把游標移至任一數字，並「按」鈕，不久螢幕即佈滿大小相等的畫面。



▲標準畫面範例。

(5)訂製面具（ Custom Mask ）：

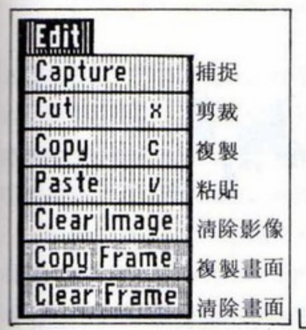
本功能可讓卡通人物在彩色背景上移動時，不會與背景混淆或顯現不該出現的影像。卡通大師藉由本項功能可自行為所有卡通人物產生訂製的面具，但其本身僅貯存在電腦記憶中，在螢幕上並看不到。而訂製面具功能使得卡通人物的所有部位成為不透明的黑色，因此卡通人物經過彩色背景時，其顏色仍能保持不變，同時也能蓋住背景的顏色。

(6)場景設計（ Scene Designer ）：

藉由本功能項可進入場景設計的主角螢幕，進行場景動畫的製作工作。

㈤編輯目錄（ The Edit Menu ）：

本目錄提供了進行諸項編輯工作的功能選擇，其內容如下：



◀編輯目錄。

□ Capture　　　Flip Horizontally
Invert　　　Flip Vertically

▲捕捉工具窗。

(1)捕捉（Capture）：

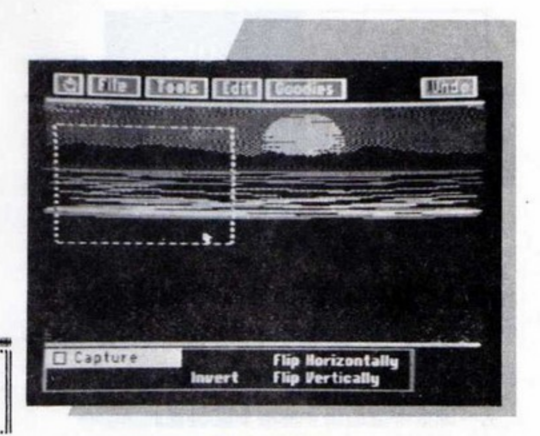
本項功能可用以裁取圖案中的一部份，存入電腦的無形備忘錄中，以待隨時取用。不過在離開本功能工具窗後，該項被捕捉的圖案將會消失，同時本項功能必須在選擇翻轉（Flip）、顛倒（Invert）、剪裁（Cut）、複製（Copy）或粘貼（Paste）等諸項功能前使用才能生效。使用步驟如下：

①放下編輯目錄並選擇捕捉（Capture）功能（假設此時主螢幕上已存有一些圖案，同時至少有一個畫面包含了這些圖案的全部或一部份。）

②將游標放在任一畫面內的左上角，要確定該游標未超出到畫面範圍外，壓下按鈕移動搖桿，將游標逐漸拉至右下，這時會出現白點所圍成的虛線方格。

③待白點虛線方格圍住要捕捉的部份後，放鬆按鈕。注意！上述動作皆應在畫面框內完成。

④此時虛線方格將固定在原處，如果虛線方格從畫面外開始並圍住一個或更多的畫面，則捕捉功能將失效，因此請記住，捕捉功能僅在一畫面內部或其外部可裁取圖案。如欲使虛線方格消除，將游標移至螢幕的任一處，按鈕即自動消失。



▲使用捕捉工具窗的範例。

1-1翻轉效果（Flip）：

本功能可讓圖案朝垂直式水平方向翻轉，其使用步驟如下：

(a)先捕捉欲翻轉的圖案，

(b)再由捕捉工具窗選擇水平或垂直翻轉圖案。

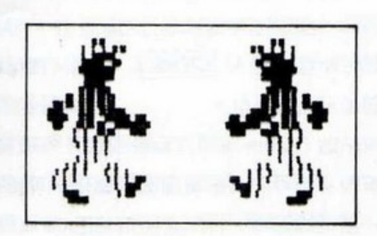
1-2顛倒效果（Invert）：

本功能用以改變圖案的顏色，使成爲其補色（如白變成黑色）。其使用步驟如下：

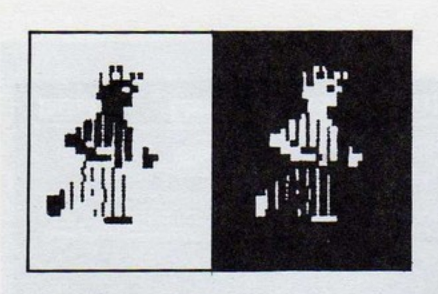
(a)先捕捉欲顛倒顏色的圖案。

(b)由捕捉工具窗中選擇顛倒功能。

(2)剪裁及粘貼（Cut & Paste）：



▲水平翻轉圖案。



▲顏色的顛倒效果。

此兩項功能配合使用，能將被捕捉部份圖案置於另一圖案中並粘住。使用步驟如下：

①使用捕捉功能裁取一部份圖案。

②由編輯目錄選擇剪裁（Cut）功能，或按[X]鍵，上述捕捉之圖案會從螢幕消失，並存入電腦記憶體中。被剪裁的圖案將呈黑色。

③再由編輯目錄選擇粘貼（Paste）目錄，或按[V]鍵，此時一虛線方格將呈現②所剪裁圖案。。

④壓下按鈕同時移動搖桿，將虛線方格移到欲重置的圖案部份。

⑤放鬆按鈕即完成粘貼工作。

另外也可採下列步驟迅速完成剪貼圖案的工作：

①把游標移到前述所捕捉的圖案上，壓下按鈕以抬起該部份。

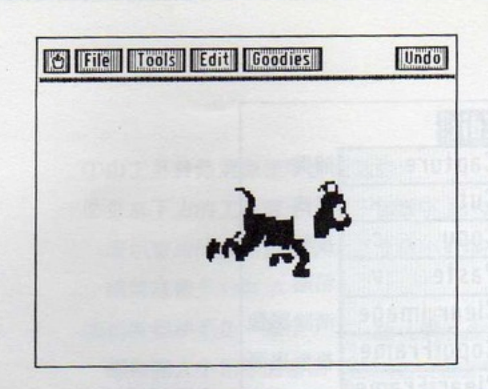
②直到把①圖案置妥於另一圖案上，始放鬆按鈕。

③放鬆按鈕後，該捕捉圖案立刻會粘貼牢固。

④欲將同一捕捉圖案重複進行粘貼工作，可在使用粘貼功能時鍵入 [CTRL] －[V]，則每按一次鈕即可進行粘貼。

(3)複製與粘貼（Copy and Paste）：

採用複製功能可省去剪裁圖案的動作，可直接複製同一指定的圖案，再配合使用粘貼（Paste）功能將複製的圖案置於另一圖案中。使用步驟如下：



▲使用捕捉功能裁取一部分圖案。

①用捕捉功能裁取欲複製的部份圖案。

②由編輯目錄中選擇複製功能或按[C]鍵亦可。前述①所裁取的圖案即直接存入電腦記憶體中，而且原捕捉圖案仍保留在原處而不會呈黑色。

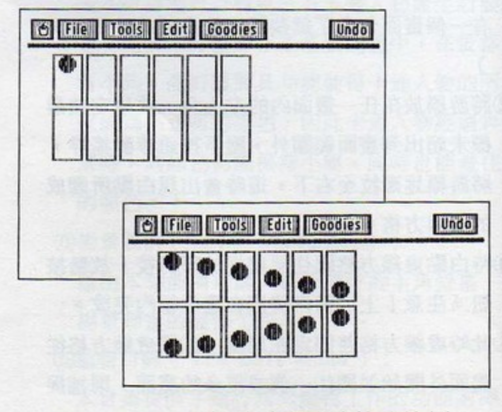
③再選擇粘貼功能，或按[V]鍵，虛線方格出現並顯示所粘貼圖案的面積。

④壓下按鈕，並移動上述方格至欲粘貼的區域。

⑤放鬆按鈕後可立即完成粘貼動作。

⑥若在粘貼功能按下 [CTRL] －[V]鍵，則可進行多次重複粘貼同一圖案的工作。

(4)清除影像（Clear Image）：



▲粘貼／複製功能的範例。

本項功能可用以擦去畫面內的圖案，應注意的是本功能僅於繪圖／試看、定製面具或自製畫面等功能使用後才能生效。其使用步驟如下：

①從工具目錄中選擇繪圖／試看或自製畫面功能，製作數個含有圖案的畫面。

②再由編輯目錄選擇清除影像功能。

③移動游標至任一畫面內部，並「按」鈕即可將該畫面內的圖案清除呈黑色。

(5)複製畫面（ Copy Frame ）：

本功能能夠很容易複製螢幕上所出現的畫面，此項特徵對於製作一連串同型的固定畫面有很大的助益。同樣的，本功能僅適用於繪圖／試看、特製面具或自製畫面等功能使用後始有作用。其使用步驟如下：

①由工具目錄中，使用自製畫面功能製作一個畫面。

②從編輯目錄中選擇複製畫面功能。

③將游標移至畫面內部並按鈕，一虛線方格會出現在該畫面上。

④使用搖桿或老鼠將該虛線方格移至定位並按鈕，一個同樣尺寸的畫面即可粘貼在螢幕上。另外本功能還可如此重複多次，但畫面與畫面間不可重疊，也不可置於另一畫面內部。





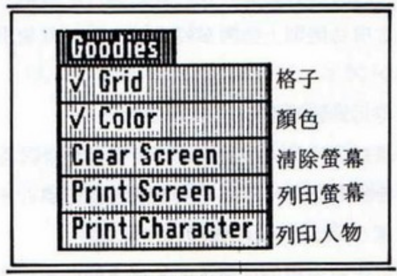
(6)清除畫面（ Clear Frame ）：

本功能允許清除圖案外的畫面框，而不變更圖案本身，但本功能僅適用於繪圖／試看、定製面具或自製畫面等功能使用後始生效，其使用步驟如下：

①由工具目錄中選擇繪圖／試看及自製畫面等功能，製作幾個含有圖案的畫面框。

②由編輯目錄選擇清除畫面功能。

③將游標移至任一畫面的內部並按鈕，則該畫面消失但內部的圖案仍被保留在螢幕上。



▲固得目錄。

(六)固得目標（ The Goodies Menu ）：

本目錄提供了數項加强製作動畫的功能，雖然這些功能並非必要，如能靈活運用可省去許多製作時的麻煩。

(1)格子（ Grid ）：

本功能如與放大（ Zoom ）後的圖案配合使用甚有助益。因爲本功能可以協助找尋並確定畫元（ Pixels ）的位子，當本功能前出現√記號，表示已發揮作用，其與放大（ Zoom ）功能配合使用的步驟如下：

①從編輯目錄選擇放大功能。

②當放大部份的圖案出現在主螢幕後，再選擇固得目錄的格子功能，即可順利繼續設計圖案。

(2)顏色（ Color ）：

本功能也是與放大功能一起使用，在設計圖案時可選擇彩色或黑白，當顏色功能前出現√記號時表示已有十六種顏色能供您使用，當√記號消失後，表示僅有黑白兩色能供使用。本功能可妥善處理雙倍高度解析圖案的微小畫元，使得畫面中的圖案顯得更細膩。本功能也能和繪圖／試看功能一起使用，尤其在處理曲線時，將某些顏色關掉能使該線條更爲平滑。

(3)清除螢幕（ Clear Screen ）：

本功能可清除主螢幕上的所有畫面及圖案。注意，除非您已將有關圖案貯存於資料磁片，否則一經採用本項功能則上述圖案將永遠消失。其使用步驟如下：

①由固得目錄選擇清除畫面功能。

②將游標移至" Yes "上按鈕確定執行清除功能，或者移到" No "上取消有關功能的執行。

(4)列印螢幕（ Print Screen ）：

本功能可依列表機的性能，將螢幕上的圖案以彩色或黑白印在報表紙上。在執行本功能前，應先查驗前述皇冠目錄中的列印設定功能是否正確，然後選擇本功能按鈕即可開始列印工作。若中途欲停止列印，則隨時按下 ESC 鍵即可停止。

(5)列印人物（ Print Character ）：

本功能可依畫面序列印出動畫人物，列印的內容並非整個工作底稿，而僅爲前述所設定的畫面序列中的圖案。



◀檔案目錄。

(七)檔案目錄（ The File Menu ）：

本目錄提供了用資料磁片存取或刪除動畫人物、工作底稿、背景及場景等多項功能。同時也能夠直接由大畫家（ Dazzle Draw ）程式，或將高解析度的圖畫轉移至卡通大師來使用。本目錄的所有功能皆以「對話盒」與使用者溝通，當「對話盒」要求輸入某項資料時（例如：檔案的型態或名稱），使用者必須鍵入或以搖桿選擇相關答案。

至於磁碟機讀取資料磁片時最好採用兩台。若僅有一台磁碟機，則卡通大師會隨時要您更換置入資料片。





(1)格式化的磁片（ Format Disk ）：

在貯存完成的作品前，應準備一張空白的磁片；或已貯存了不再使用資料的磁片；進行磁片格式化的工作，完成後磁片上原有的資料將全被洗去，下列爲格式化磁片的步驟：

①由檔案目錄選擇格式化磁片功能。

②移去卡通大師程式磁片，同時把欲格式化的磁片放入磁碟機。

③根據磁片及檔案命名規則鍵入其名稱。

④如果卡通大師發現磁片在格式化前尚貯存有其他資料，則須將游標放在" Okay "上，按鈕確定要進行格式化工作。

⑤當格式化工作完成後，卽可供存取資料。

⑥取出資料磁片，再把卡通大師程式磁片放回磁碟機中。

註：磁片及檔案命名規則：

①以英文字母開始。

②接著可使用英文字母、數字、句點或以上三者混合使用皆可。

③除了句點外，其他標點符號包括空格皆不得使用。

④長度不得超過十五個字母。

⑤爲了便於區分，各磁片應使用不同的名稱。

檔案的形態有下列三種：

①工作底稿（ Worksheet ）：

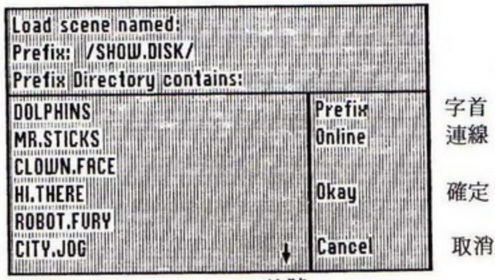
指任一螢幕上所繪的圖案，特別是代表畫面中的各種人物造型所組成的畫面組。

②人物（ Character ）：

由工作底稿所組成的序列畫面，除非是在試看功能或進入場景設計程式；否則您無法實際看到完整的動畫人物。

③背景（ Background ）：

作爲動畫背景的圖畫，特別是應用於場景設計中。



▲載入功能的對話盒。

(2)載入（ Load ）：

本功能用以讀取資料磁片所貯存的工作底稿、背景或場景（如果載入場景檔，則卡通大師會自動進入場景設計程式）。載入的使用步驟如下：

①由檔案目錄選擇載入功能。

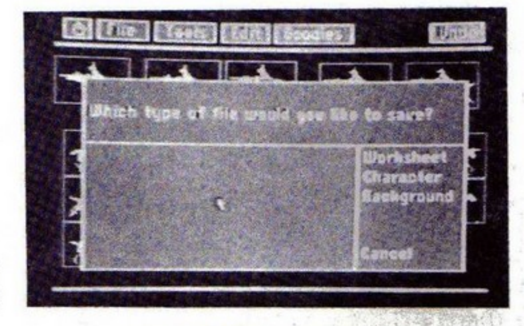
②依照需要，由資料磁片載入工作底稿或背景圖案。

③在對話盒中將出現一列圖案名稱目錄，另在其上端顯示了所載入工作底稿（場景、背景等檔案）的名稱。

④把游標移至欲載入圖案的名稱上並按鈕，則該名稱自動列在第一行。

⑤在" Okay "上按鈕確定，當載入工作完成後，相關圖案會自動顯示在螢幕上。

註：卡通大師的資料磁片Character Library或Background Library 須在步驟①完成後，置入第一台或第二台磁碟機中。



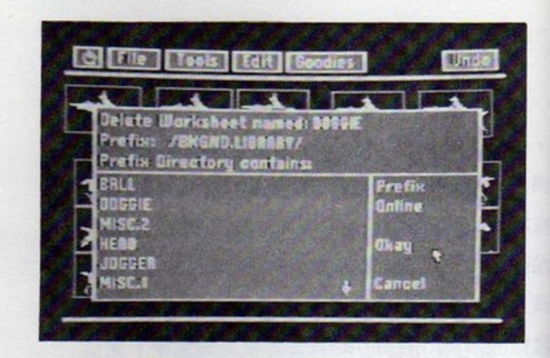
▲提供貯存圖案的名稱給對話盒。

(3)貯存（ Save ）：

本功能用以貯存工作底稿、動畫人物或背景圖案。步驟如下：

①從檔案目錄中選擇貯存功能。

②由「對話盒」中依照欲貯存圖案的型態，選擇



▲ 轉移圖畫的功能顯示。

以工作底稿、人物或背景等型式存入資料磁片。

③在「對話盒」的上端將要求提供該貯存圖案的名稱。

④依檔案命名規則鍵入適當的名稱，如該項名稱已列示於「對話盒」中，則僅須將游標移至該名稱上並按鈕。

⑤在" Okay "上按鈕確定上述檔名。

(4)刪除（ Delete ）：

本功能可使檔名永久地從資料磁片上清除。

①由檔案目錄中選擇刪除功能。

②依照欲刪除檔案的型態，由「對話盒」中選擇所清除的是工作底稿、人物、背景或場景。

③在「對話盒」的上端將要求提供欲刪除檔案的名稱。

④在「對話盒」所列示的檔名目錄按鈕，該檔名將自動顯示在第一行。

⑤在" Okay "上「按」鈕，以確定所刪除的檔案無誤。

(5)轉移圖畫（ Transfer Pic ）：

本功能可以由其他程式將單或雙高解析度圖畫，轉移至卡通大師上使用。或將上述圖案以工作底稿、或背景方式存入資料磁片，同時單高解析度圖畫（ Single Hi-res Pictures ）轉至卡通大師後，會自動被轉換成雙高解析度圖畫。其使用步驟如下：

①由檔案目錄選擇轉換圖畫功能。

②選擇載入（ Load ）功能。

③在「對話盒」中將顯示目錄，同時要求提供載入圖畫名稱。

④將游標移至欲載入圖畫的檔名上按鈕後，該名稱會自動顯示在對話盒的第一行。

⑤在" Okay "上「按」鈕確定，當載入完畢該圖畫將顯示於主螢幕上。

另外也可以使用本功能將工作底稿，或背景圖案以單或雙高解析度圖畫貯存起來，供其他繪圖程式使用。其步驟如下：

①由檔案目錄選擇轉換圖畫功能。

②再選擇載入功能。

③在「對話盒」中將顯示目錄，同時要求提供貯存圖畫的名稱。

④鍵入其檔名或由已列示的檔名上按鈕使其自動列示。

⑤在" Okay "上按鈕確定。

⑥選擇該圖畫以單或高解析度圖畫方式貯存，如果選擇以單解析度方式貯存，卡通大師將會自行將其轉換爲單解析度圖畫。

⑦在" Okay "上按鍵確定上述選擇。

注意：大畫家（ Dazzle Draw ）的使用者應注意，無論存取皆應選擇採雙高解析度方式



才可和程式配合。

(6)製作目錄(Make Directory):

本功能可使磁片的檔案有組織的分類或細分。例如想把與動物有關的造型收集在一磁片上,使用本項功能可省却許多麻煩。如果要創造一多層分類目錄的資料磁片,則也可先使用本功能迅速達成要求。舉例來說現在要製作一個名為「動物」的次目錄磁片,以便與其他人物造型區分,其使用步驟如下:

①由檔案目錄選擇製作目錄功能。

②鍵入"ANIMALS"並按鈕,確定新的分類將以檔案型式列入磁片的目錄中。

③在動物列入其他人物檔前,應先改變字首(Prefix)的名稱,其方式為在Prefix 上按鈕,然後再移至"Animals"。

④在"Okay"上按鈕或按 RETURN 鍵以確定。

⑤若下次想貯存圖案則會自動地列入「動物」一項。

(7)改變磁片字首(Prefixes):

在選擇了檔案目錄的功能,如Save、Load、Delete或Transfer Pic 後,「對話盒」會自動列示目錄,使用「對話盒」中的"PREFIX"或"ON LINE"功能可與次目錄或資料磁片連繫。若要選擇讀取次目錄其步驟如下:

①在「對話盒」字首"Prefix"功能上按鈕。

②在「對話盒」將列示有關目錄,同時會在上端顯示設定字首為:"Set Prefix to":

③在欲選的字首上按鈕確定。

④在"Okay"上按鈕以肯定上述選擇。

若選擇讀取其他磁片目錄其步驟如下:

①在"On Line"上按鈕。

②由列示的目錄中選一磁片名稱,該名稱會自動成為新字首。

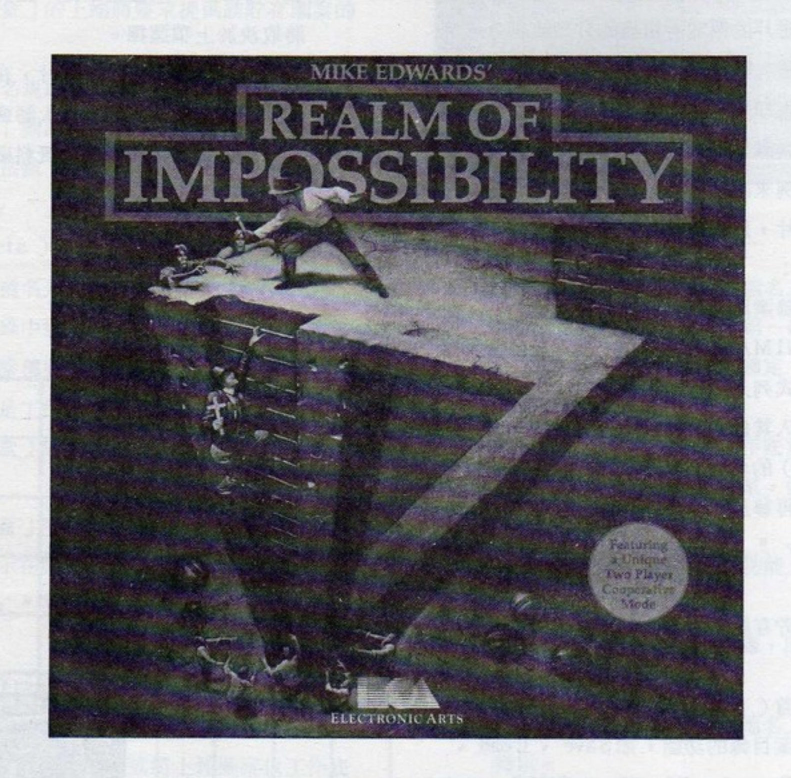
③在"Okay"上按鈕確定,任何進一步的操作將取決於上項選擇。

注意:如果已讀取另一資料片,在下次想載入或貯存一個檔案時卡通大師會自行確認新設的磁片為目前連線的資料磁片。

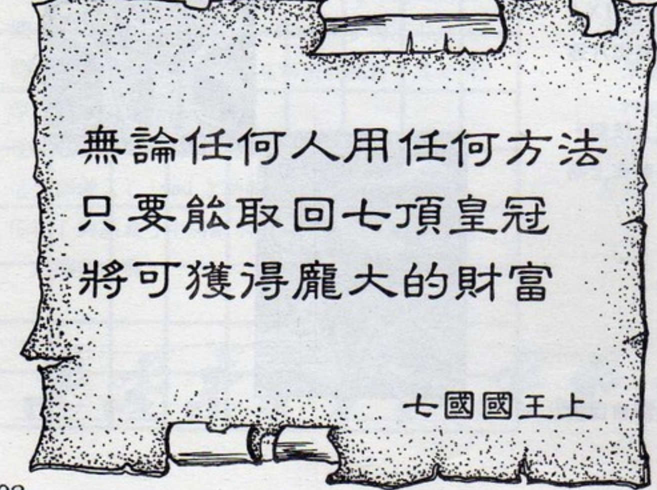


/宋明義

奇異王國冒險之旅







在一個風雨交加的夜裏，有一位邪惡的神父Wistrik分別從七個國家中偷取了七頂皇冠，而且將這七頂皇冠藏在十三座神秘的城樓之中，並施法術召喚了不計其數的邪惡怪獸，看守著七頂皇冠。七位國王爲此傷透了腦筋，派了許多英勇的武士前往尋找，但沒有一個能平安地活著回來，於是老百

姓們便將這十三座謎樣的城樓取名爲「奇異王國」(Realm of Impossibility)

七位國王在無計可施之下，聯合發出了一張公告——「無論任何人，任何方法，只要能取回奇異王國中的七頂皇冠，將可獲得龐大的財富。

七國國王上」

消息一傳出，十傳百，百傳千，又勾起人們前往奇異王國冒險的熱潮。這時，有兩名歷經各種艱難的旅者——麥克(Mike Edward)和他的兒子，聽到這個消息之後，決定前往奇異王國一探究竟，但他們並不是爲了那些誘人的財富，只爲了滿足自己冒險的精神。

●遊戲配備

1. Apple Ⅱ series, 64K。
2. 一支自認滿意的搖桿，絕對必需。
3. 監視器，彩色尤佳。
4. 「奇異王國」磁片。
5. 由於本程式可以兩個人同時進行，因此可以使用兩支搖桿來進行遊戲。

●操作方式

首先將磁片放入磁碟機中載入程式，當程式讀取完畢之後，便出現了標題畫面。這時，你可以利用[1]、[2]、[3]鍵或 SPACE BAR 做些選擇。

[1]——進入奇異王國。

[2]——選擇遊戲人數。在選擇的同時，也決定遊戲者所使用的控制方式，包括兩人同時使用搖桿；一人使用搖桿，一人使用鍵盤；以及一個人使用搖桿。

[3]——選擇遊戲的難易程度。本遊戲共有四種等級，分別是初級(Easy)、中等(Medium)、困難(Hard)及嚴格(Severe)。

SPACE BAR——遊戲簡介。



▲通往十三座城樓的唯一路口。



▲標題畫面。

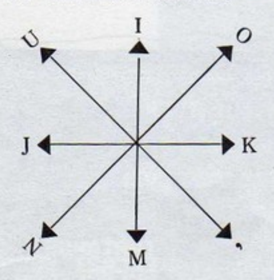
當你做好適當的選擇後，按下[1]鍵，便到達奇異王國的大門，十三座城樓矗立在你的面前。這十三座城樓中有六座城樓深鎖著，你必須先找尋足夠的鑰匙及皇冠，才能夠進入其中。再者，這十三座城樓面積各不相同，難易亦不同。由左至右，由上

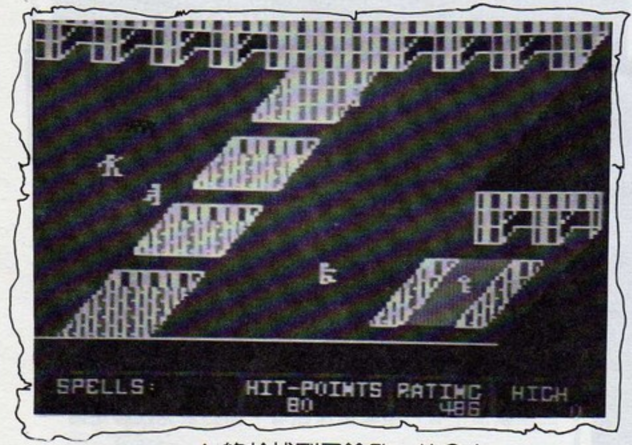
到下，依序地劃分出十三座城樓的複雜程度，以左上方的Cankaya Keep 城樓最簡易，而最下方的Realm of Impossibility城樓最爲困難。

以搖桿選擇欲進入的城 樓之後，按下搖桿上的0號按鈕，即可進入城樓之中。在此，請你留意一些情況：一個人進入城樓時，只能以搖桿來操作，無法使用鍵盤加以控制；如果是兩個人同時進入城樓時，先在標題畫面中，選擇一人使用搖桿，另一人使用鍵盤，再進入城樓時，就可以使用鍵盤來控制了。以下，便是鍵盤上的控制鍵：

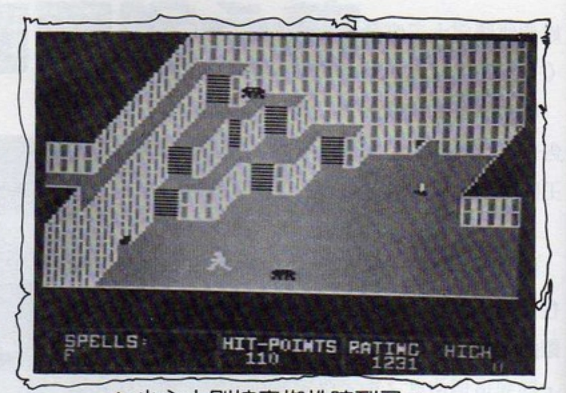
S——停止移動。

Q（或搖桿的0號按鈕）——放置十字架。





▲終於找到了鑰匙，快拿！



▲小心！別被毒蜘蛛咬到了。

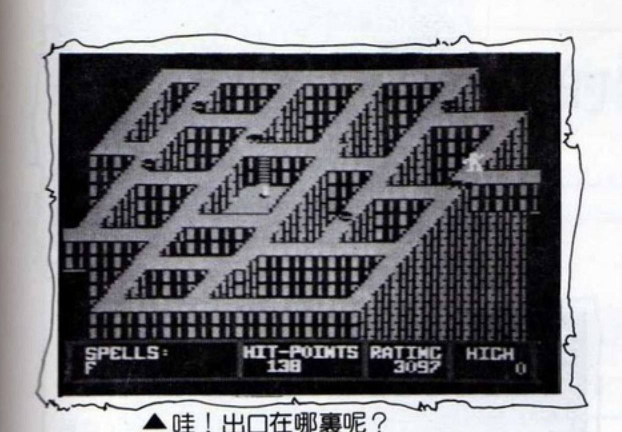
● 武器使用

在這十三座城樓中共有四 種不同的邪惡怪獸埋伏在各房間之中，它們分別是骷髏人、毒蛇、毒蜘蛛及魔水晶。一旦它們發現麥克父子，便會主動採取攻擊，爬上他們的身上，使其中毒受傷，當麥克父子的攻擊點數（Hit Point）（點數的多寡在螢幕下方有明確的顯示）減少至0時，遊戲便告結束。

因此你必須小心謹慎 ，幫助麥克父子躲避怪獸無情的攻擊。或許你會覺得太困難了，的確！赤手空拳很難保住小命，幸而天無絕人之路，麥克父子可使用兩種利器，來防範怪獸的攻擊。以下是利器的使用方式：

1.十字架：

用來防止怪獸靠近麥克父子。當怪獸碰到你所投出的十字架後，便無法再向前移動，所以十字架就像一座圍牆般保護麥克父子。但十字架的效用有時間限制，數秒之後便失去了作用，慶幸的是並沒有次數的限制，因此只要麥克父子還活著，就能投擲十字架。但是別因此而樂昏了頭，十字架雖可阻擋怪獸，也可能阻擋麥克父子，所以在投擲十字架時，要多加考慮自己所處的位置。



▲哇！出口在哪裏呢？

2.卷軸：

在各房間中皆放置了三種不同威力的卷軸，每次使用後，會持續五秒鐘左右的效力，所以你必須在使用這三種卷軸之後，利用這段有效時間趕快逃命。以下便是這三種卷軸的法術：

①F)reeze／冰凍術：顧名思義，此法術能將怪獸冰凍使它們無法移動，但麥克父子碰到它們仍會受傷。

②C)onfuse／混淆術：使用此卷軸會使怪獸暫時分不清敵我，而不會追趕麥克父子。

③P)rotect／保護術：此卷軸的功能能使怪獸無法傷害麥克父子。

在此我特別聲明，並不是每個卷軸都有上述三種威力。如果卷軸中存有法術時，在螢幕左下方會顯示出每項法術的第一個英文字母。然而能使用卷軸者，只有麥克一個人，也就是第一個玩者，但這並不代表第二個人不能去拿卷軸，因為當第一個人使用卷軸時，第二個玩者亦享有同等效用。

使用卷軸時，第一個玩者不可移動，並按著搖桿上的按鈕不放，再利用移動搖桿選擇欲使用的法術。

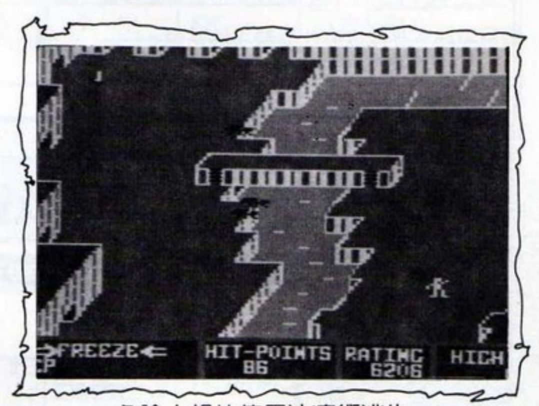
①搖桿向上——使用冰凍術。

②搖桿向左——使用混淆術。

③搖桿向右——使用保護術。

④搖桿向下——使用最先擁有的卷軸。

由於必須先按著按鈕再移動搖桿選擇，因此你的動作必須要快，否則不太容易使用它。如果你眞的做不來的話，尚有一種很方便的方法，那就是按 [SPACE BAR]。但利用此法時你無法選擇法術，因爲每次按下 [SPACE BAR] 所使用的法術爲麥克父子最後拿到的卷軸，所以你無從選擇。



▲危險！趕快使用冰凍術逃生。

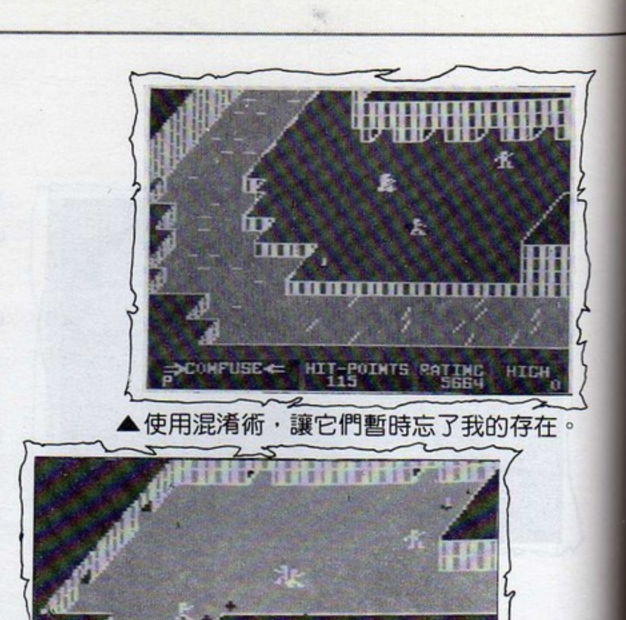
●後語

此外，還必須特別留意一點，當麥克父子離開房間後，便無法再回頭了，除非能找到每個城樓中的鑰匙或皇冠。而且在進行兩人玩遊戲時，必須兩人都到達下個房間的入口，才能夠離開。找到鑰匙或皇冠之後，再依原路走回至出發處，才算完成一座城樓的冒險任務。

每歷經一座城樓之後，在奇異王國大門的畫面中會標示出鑰匙或皇冠，提醒你又完成一次任務，而且麥克父子的攻擊點數會恢復一些。好好保持麥克父子的體力，因為城樓一座比一座複雜，會更加消耗麥克父子的體力。

當你擁有足夠的鑰匙及皇冠時，那些原本上鎖的城樓會依次的解開，使麥克父子能夠進入。在城樓的內部，房與房之間一定有通路，絕不會有死路的現象出現，如果左右兩邊都沒有通路，試著往上下找，或許有通往上下房間的樓梯。

最後，如果你已眞的不敵，而想向奇異王國投降時，只要按下鍵盤上的1鍵，即可揮動白旗離開奇異王國。如果正被怪獸追得喘不過氣來，則按下3鍵，那是遊戲暫停的切換開關。如果你想關掉音樂，按下 CTRL - S 就行，不過那是多此一舉，因為遊戲本身並沒有什麼動人的音樂。



▲使用混淆術，讓它們暫時忘了我的存在。

▲想咬我！看我使用保護術。

幽靈戰士 I 的無敵修改法



更改時使用CIA，COPY Ⅱ PLUS等可以修改的程式，將SE-CRET MARK改為D4AAB7 即可讀寫。

其資料自Track 04 Sector 0B開始，每人170 Byte ，一個接著一個，若不仔細，非常容易弄錯，以下為第一個人資料更改的例子，其餘類推。

註一：所有數值均以十六進位表示。

註二：五項標記和物品中的九個神戒都不要更改，以免減低遊戲的樂趣。

表一中1至20 為盾牌，21 至40為防具，41至100 為武器，101至120為兩種藥劑，121至140為二十卷卷軸，其餘為各式物品。



Byte	原始值	更改值	代表意義
$ 01～06	不 定	14,14,14,14,14,14	六項基本屬性改為 14 就可以使用所有武器，要注意，不能超過63 ，若超過會當機。
$ 0A～0B	不 定	FF,FF	法力點數和上限
$ 0C～0D	不 定	FF,FF	生命點數和上限
$ 0E～0F	01,00	FF,FF	所擁有的錢
$ 14	不 定	FF	攻擊能力
$ 16	不 定	FF	防禦能力
$ 18	不 定	FF	找物品能力
$ 1A	不 定	FF	找陷阱能力
$ 1C	不 定	FF	解除陷阱能力
$ 1E	不 定	FF	聽力
$ 22	不 定	FF	開鎖能力
$ 26	不 定	FF	游泳能力
$ 2B～2F	00,00,00,00,00	01,01,01,01,01	五項標記，最好不要改，以免失去玩此遊戲的樂趣。
$ 30～32	04,16,30	14,28,64	所用的盾牌、武器和防具。更改時，要在攜帶的東西中加上，力量也要更改。
$ 33～35	不 定	任意值	經驗
$ 36	01	0F	等級，0F 為最高等：十五級。
$ 3D～78	不 定	全部01	法術，全改為01使

			冒險者可使用所有法術。
$ 98～A0	不　定	請看表一	所帶的東西，其中三個必爲武器、防具、盾牌。
$ A2～A4	04,04,02	19,14,0B	武器、盾牌、防具的力量，依 $ 30～32 的物品而改。

修改前的資料

```
 D4AAB7 Y DEAA  DOS  SL=6 T=04 <00> VOL
 D5AAAD Y DEAA  3.2  DR=2 S=0B <--> 254
 D5AAAD O DEAAEB     PR=1 <*L> <53> <H>

00:  00 11 08 0E 11 0F 0C 00  00 08 06 06 09 09 01 00   :................:
10:  02 7B 01 00 3B 40 26 3A  01 2E 01 2E 0C 3A 01 2E   :.{..;@&:.....:..:
20:  01 00 0B 3A 01 00 23 40  00 00 00 00 00 00 00 00   :...:..#@........:
30:  04 16 30 00 00 00 01 01  00 00 00 01 00 01 00 00   :..0.............:
40:  00 02 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
50:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
60:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  00 00 00 53 49 4C 56 45  52 20 46 4F 58 00 00 00   :...SILVER FOX...:
90:  00 00 00 00 00 00 00 02  04 30 16 00 00 00 00 00   :.........0......:
A0:  00 00 04 04 02 01 0C 00  13 00 00 09 0C 0A 0C 0A   :................:
B0:  0C 00 00 0A 07 07 07 07  01 00 02 58 01 00 21 30   :...........X..!0:
C0:  14 32 04 36 07 36 01 32  04 36 01 00 01 32 01 00   :.2.6.6.2.6...2..:
D0:  19 36 00 00 00 00 00 00  00 00 04 16 30 00 00 00   :.6..........0...:
E0:  01 01 00 00 00 02 00 00  00 00 00 01 00 00 00 02   :................:
F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

修改後的資料

```
 D4AAB7 Y DEAA  DOS  SL=6 T=04 <00> VOL
 D5AAAD Y DEAA  3.2  DR=2 S=0B <--> 255
 D5AAAD O DEAAEB     PR=1 <*L> <53> <H>

00:  00 14 14 14 14 14 14 00  00 08 FF FF FF FF FF FF   :................:
10:  02 7B 01 00 FF 40 FF 3A  FF 2E FF 2E FF 3A FF 2E   :.{...@.:.....:..:
20:  01 00 FF 3A 01 00 FF 40  00 00 00 01 01 01 01 01   :...:...@........:
30:  14 28 64 00 00 00 0F 01  00 00 00 01 00 01 01 01   :.(d.............:
40:  01 01 01 01 01 01 01 01  01 01 01 01 01 01 01 01   :................:
50:  01 01 01 01 01 01 01 01  01 01 01 01 01 01 01 01   :................:
60:  01 01 01 01 01 01 01 01  01 01 01 01 01 01 01 01   :................:
70:  01 01 01 01 01 01 01 01  01 00 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  00 00 00 53 49 4C 56 45  52 20 46 4F 58 00 00 00   :...SILVER FOX...:
90:  00 00 00 00 00 00 00 02  14 28 64 00 00 00 00 00   :.........(d.....:
A0:  00 00 19 14 0B 01 0C 00  13 00 00 09 0C 0A 0C 0A   :................:
B0:  0C 00 00 0A 07 07 07 07  01 00 02 58 01 C0 21 30   :...........X..!0:
C0:  14 32 04 36 07 36 01 32  04 36 01 00 01 32 01 00   :.2.6.6.2.6...2..:
D0:  19 36 00 00 00 00 00 00  00 00 04 16 30 00 00 00   :.6..........0...:
E0:  01 01 00 00 00 02 00 00  00 00 00 01 00 00 00 02   :................:
F0:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
```

代號	名稱	防禦點數	代號	名稱	防禦點數
1	GLOVE	1	51	SMALL AXE	5
2	WOODEN SHIELD	2	52	STAFF	6
3	WOODEN SHIELD+1	3	53	SHORT SWORD	6
4	SMALL SHIELD	4	54	FLAIL	7
5	SMALL SHIELD+1	5	55	HAMMER	7
6	SMALL SHIELD+2	6	56	PITCH FORK	8
7	SMALL SHIELD+3	7	57	SPEAR	8
8	MEDIUM SHIELD	8	58	AXE	9
9	MEDIUM SHIELD+1	9	59	SWORD	9
10	MEDIUM SHIELD+2	10	60	HEAVY MACE	10
11	MEDIUM SHIELD+3	11	61	MAUL	10
12	LARGE SHIELD	12	62	TRIDENT	11
13	LARGE SHIELD+1	13	63	LARGE SPEAR	11
14	LARGE SHIELD+2	14	64	LARGE AXE	12
15	LARGE SHIELD+3	15	65	MORNING STAR	12
16	GIANT SHIELD	16	66	PIKE	13
17	GIANT SHIELD+1	17	67	LONG SWORD	13
18	GIANT SHIELD+2	18	68	SPETUM	14
19	GIANT SHIELD+3	19	69	BARDICHE	14
20	GOD SHIELD	20	70	HALBRED	15
21	CLOTHING	1	71	SMALL MACE+1	3
22	ROBES	2	72	DAGGER+1	4
23	LEATHER	3	73	SMALL MACE+2	4
24	HARD LEATHER	4	74	DAGGER+2	5
25	RING MAIL	5	75	DAGGER+3	6
26	SCALE MAIL	6	76	STAFF+1	7
27	CHAIN MAIL	7	77	DAGGER+4	7
28	SPLINT MAIL	8	78	FLAIL+1	8
29	BANDED MAIL	9	79	SPEAR+1	9
30	PLATE MAIL	10	80	AXE+1	10
31	CLOTH+1	2	81	SWORD+1	10
32	ROBES+1	3	82	SWORD+2	11
33	LEATHER+1	4	83	SWORD+3	12
34	LEATHER+2	5	84	LARGE AXE+1	13
35	RING MAIL+1	6	85	SWORD+4	13
36	RING MAIL+2	7	86	SWORD+5	14
37	CHAIN MAIL+1	8	87	SWORD+6	15
38	CHAIN MAIL+2	9	88	HALBERD+1	16
39	GOD ROBES	10	89	SWORD+7	16
40	GOD ARMOR	11	90	HALBERD+2	17
41	STICK	0	91	HALBERD+3	18
42	KNIFE	1	92	SWORD+10	19
43	SMALL CLUB	1	93	HALBERD+4	19
44	SMALL STAFF	2	94	HALBERD+5	20
45	SMALL MACE	2	95	HALBERD+6	21
46	DAGGER	3	96	HALBERD+7	22
47	SMALL FLAIL	3	97	GOD KNIFE	22
48	CLUB	4	98	GOD MACE	23
49	MACE	4	99	GOD AXE	24
50	SMALL HAMMER	5	100	GOD SWORD	25

代號	名　　稱	代號	名　　稱
101	HEALING 1	151	QUARTZ
102	HEALING 2	152	CRYSTAL
103	HEALING 3	153	KEY
104	HEALING 4	154	BRONZE
105	HEALING 5	155	COPPER
106	HEALING 6	156	SAPPHIRE
107	HEALING 7	157	JADE
108	HEALING 8	158	SILVER
109	HEALING 9	159	EMERALD
110	HEALING 10	160	RING
111	MAGIC 1	161	RUBY
112	MAGIC 2	162	GOLD
113	MAGIC 3	163	NECKLACE
114	MAGIC 4	164	BRASS
115	MAGIC 5	165	ORB
116	MAGIC 6	166	GOLD CUP
117	MAGIC 7	167	BRACELET
118	MAGIC 8	168	STATUETTE
119	MAGIC 9	169	CROWN
120	MAGIC 10	170	EAR RING
121	SCROLL 1	171	GOLD BALL
122	SCROLL 2	172	COLD KEY
123	SCROLL 3	173	PLATINUM
124	SCROLL 4	174	STATUE
125	SCROLL 5	175	GOLD RING
126	SCROLL 6	176	DIAMOND
127	SCROLL 7	177	GOLD BOX
128	SCROLL 8	178	GOLDEN OX
129	SCROLL 9	179	GOLD FOX
130	SCROLL 10	180	GOD RING
131	SCROLL 11		
132	SCROLL 12		
133	SCROLL 13		
134	SCROLL 14		
135	SCROLL 15		
136	SCROLL 16		
137	SCROLL 17		
138	SCROLL 18		
139	SCROLL 19		
140	SCROLL 20		
141	RING I		
142	RING II		
143	RING III		
144	RING IV		
145	RING V		
146	RING VI		
148	RING VII		
149	RING VIII		
150	RING IX		
	--WAND--		

/蔡承澔



帝魔之怒人物檔案修改篇



——帝魔之怒——

自創世紀Ⅳ之後，筆者便沒有玩過人物造型這般絕妙的角色扮演遊戲了。「帝魔之怒」類似於創世紀系列，我覺得它的難度很高，不但怪獸的數量多，武器、護甲也都很貴，所以便開始研究修改法。本遊戲的人物檔案在遊戲磁片的第三面，叫做「MAPA8」：



位　元	原始值	期望修改值	意　義
$4～17	—	—	人名。
$1A	$13	—	Strength，改了也無用。
$1B	$12	$60	Intelligence，如此一來，任何陷阱都難不倒你了。
$1E～1F	$0A,1B	$83,82	Hits，至9999。
$20～21	$1A,1D	$85,84	Stamina，至9999。
$22～23	$1D,1F	$87,86	Gold，至9999。
$24	$20	$B9	Cloak，至99。
$25	$21	$B8	Leather，至99。
$26	$22	$BB	Chain armour，至99。
$27	$23	$BA	Plate armour，至99。
$28	$24	$BD	Whip，至99。
$29	$25	$BC	Dagger，至99。
$2A	$26	$BF	Handaxe，至99。
$2B	$27	$BE	Longbow，至99。
$2C	$28	$B1	Crossbow，至99。
$2D	$29	$B0	Wandsword，至99。
$2E	$2A	$B3	Rapier，至99。
$2F	$2B	$B2	Torch 至99。
$30	$2C	$B5	Pendant，至99。
$31	$2D	$B4	Charm，至99。
$32	$2E	$B7	Scroll，至99。
$33	$2F	$B6	Silver Dust，至99。
$43～$4C	—	$EB,8E, $92,95, $8E,8D, $89,94, $82,8C	十種法術，功用名稱的敍述如下（如改了，則法術便全會了）。

提示：

①在某些城市有一種牧師，給他五十元，他會爲你增加一千點左右的生命。

②要去另一塊大陸，必須經由傳送場。

③施法、中陷阱、中力場、走路，均會使體力（Stamina）降低。

④五塊陸地構成一大迷陣。

⑤Cestiona大陸的國王要你爲他找到Hemlock，現在透露一下它的所在。

在Isles of Bregalad大陸上的En Siev城城北有艘船，駕船在海中行駛（不要出城），一到子夜（Midnight），磁碟機會轉動一會兒。待其停止後，按P查看，你會發現自己得到了Hemlock！（這是我的經驗，第二次進入En Siev 城會有極大的轉變，還有傳送場呢！）

⑥人物資料所在：

第二面：20 軌 0D 區

第三面：1C 軌 05 區

第四面：22 軌 03 區

⑦如果你改了Strength，則當你按E鍵換武器後，仍會降至或升至你所應有的點數。

⑧由於「帝魔之怒」的資料特殊，其他位元組最好不要任意修改。

⑨不要玩得過火了！

法術表：

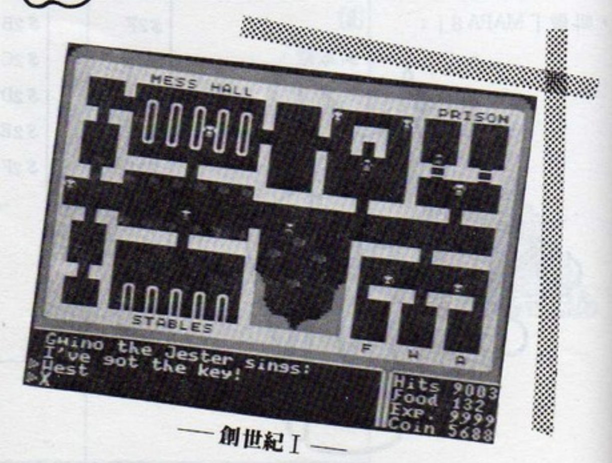
名　　稱	使用物品代碼	功　　能
Tulicanre	T	照明用。
Monsrol	P	使任何東西都停止活動（包括風）。
Specere	S	顯示地圖。
Netrelon	C	穿過上鎖（Locked）的門。
Inslerete	D	隱身，沒有人看得見你。
Wethrir	(None)	在一定範圍內射出一個火球。
Desapar	(None)	攻擊多隻在你附近的怪獸。
Resonim	(None)	解力場，過一段時間力場會恢復。
Elresire	(None)	攻擊在你旁邊的怪獸。
Lethren	(None)	在一定範圍內射出一個力場，威力極强。

※註：Desapar和Elresire功能類似，法術作用時間和Intelligence有關，施法一次會消耗不等的Stamina。

／亞瑟



創世紀I英雄再出擊



—創世紀I—

目前在市面上已有許多角色扮演遊戲，其中不乏設計傑出的作品。就此類遊戲的始祖——創世紀（Ultima Ⅰ）來說，由於剛推出時是以BASIC語言撰寫，執行速度較慢，令許多玩家一看就搖頭。因此作者Lord British 在一九八六年以組合語言重新改寫此遊戲，不但加快了執行速度，在圖形方面也有改進。

筆者最近才由模擬動作類型的遊戲改玩角色扮演遊戲，感到此類遊戲常令人有不易上手，且兩三下就被判出局的感覺。所以筆者在此列出一些「創世紀Ⅰ」的人物資料，期能在修改後使初玩者減少一些挫折感，如此一來，相信對角色扮演遊戲有「恐懼感」的玩者，便能以較輕鬆的態度進行遊戲。但可別把人物資料修改得太過份了，否則將失去遊戲的意義。

言歸正傳，在修改資料之前，讀者必須擁有能做Sector Edit的工具程式，如CIA、Copy Ⅱ Plus等。「創世紀 Ⅰ」的重要人物資料都存在Player Disk的Track 0，Sector 1。

✦附表簡述：

（表一）爲生命點數(Hits)、食物（Food)、經驗（Exp)、財產(Coin)及本身各種特性的强度。前四項是最基本，也最重要的，沒有生命點數和食物之際，便是遊戲該重來的時候，而經驗則隨時間增加而有所增加，可不必改；至於財產呢？當然是越多越好，有錢好辦事。本身的特性則可維持不改（如此較不易失去各種特性的本質）。

上述幾項屬性皆由二個Byte 表示，但得注意第二個 Byte 爲較高的位數，而且各項的值不可超過9999（十進位），即0F 27 （十六進位）。其中0這一位乘以16的一次方，F乘以16的零次，2乘以16的三次，7乘以16的二次，總和即爲點數。

（表二）爲盾甲（Armour），（表三）爲武器（Weapon)，（表四）爲法術（Spell)，（表五）爲寶石（Gem）。（表二）及（表三）的項目有就可以了，不必太在乎數量，但（表四）的法術由於是消耗品，多多益善！（表五）則是想要達到此遊戲目的的必要條件之一。（表二）至（表五）的修改值就由讀者自定吧！

（表六）爲法術、武器、盾甲和交通工具的使用狀況，其修改值參照（表二）至（表四）各物品前的編號。至於交通工具，筆者發現修改似乎較麻煩，因此用釜底抽薪的方法——透過交通工具的使用狀況來修改。此法在於修改所使用之交通工具的 Byte 值，依其值不同而有不同的交通工具。倘若你的Player Disk 中的資料表示你在陸地，則你可修改成可在陸地停留的交通工具代號；若在海中，則可修改成船的代號（Aircart 亦可）。

當然，也可用錢買，再把錢數改回來，有錢能使鬼推磨嘛！至於Time Machine那一項是你和Modain 見面所需的交通工具，將它存在陸地上，在你達到一定條件時方能使用。最後一項 Enemy Vessels（敵船）要幾隻就看自己的意思吧！筆者經驗尙淺，以上資料若有錯誤之處，尙請讀者不吝指正。最後，預祝各位成功打敗Modain，爲世界創造光明和諧！

表 一

名　　稱	位 元	原值	修改
Hits	59-5A	不定	自定
Food	78-79	不定	自定
Exp	7A-7B	不定	自定
Coin	67-68	不定	自定
Strength	5B-5C	不定	自定
Agility	5D-5E	不定	自定
Stamina	5F-60	不定	自定
Charisma	61-62	不定	自定
Wisdom	63-64	不定	自定
Intelligence	65-66	不定	自定

表二　盾甲(Armour)

編號	名　　稱	位元	原値	修改
01	Leather Armour	11	不定	自定
02	Chain Mail	12	不定	自定
03	Plate Mail	13	不定	自定
04	Vacuum Suit	14	不定	自定
05	Reflect Suit	15	不定	自定

表三　武器(Weapon)

編號	名　　稱	位元
01	Dagger	17
02	Mace	18
03	Axe	19
04	Rope & Spikes	1A
05	Sword	1B
06	Great Sword	1C
07	Bow & Arrows	1D
08	Amulet	1E
09	Wand	1F
0A	Staff	20
0B	Triangle	21
0C	Pistol	22
0D	Light Sword	23
0E	Phazor	24
0F	Blaster	25

表四　法術(Spell)

編號	名　　稱	位元
01	Open	27
02	Unlock	28
03	Magic Missile	29
04	Steal	2A
05	Ladder Down	2B
06	Ladder Up	2C
07	Blink	2D
08	Create	2E
09	Destroy	2F
0A	Kill	30

表五　寶石(Gem)

名　　稱	位　　元
Red Gem	08
Green Gem	09
Blue Gem	0A
White Gem	0B

表六　使用狀況

名　　稱	位元	修改值
Spell	0C	01-0A
Weapon	0D	01-0F
Armour	0E	01-05
交通工具	0F	00-0A
Foot	—	00
Horse	—	01
Cart	—	02
Raft	—	03
Frigate	—	04
Aircart	—	05
Shuttle	—	06
Phantom	—	07
Star Cruiser	—	08
Battle Base	—	09
Time Machine	—	0A
Enemy Vessels	49	自定

／張宏俊



神戒中的快速休息法

當你消滅 Lord Dragos，披星戴月地趕路的時候，是否覺得白日苦短，一下子就到夜晚呢？在日間若走得太快，將會很快的增加你的疲倦值，到了夜晚又有可惡的偵察鳥來搗蛋。不知各位勇士在日間趕路時是否發現經過每一固定距離後，電腦將會把疲倦值作一結算？所以勇士們大可以全速前進，待快結算時再恢復原速度，如此就不會增加你的疲倦值。

此外，若你在夜間受到偵察鳥的擾亂，而無法休息時，只要趁偵察鳥跑掉後約一秒的空檔，趕緊休息（當然點了火柴更好），就會有像休息整個晚上一樣的效果。

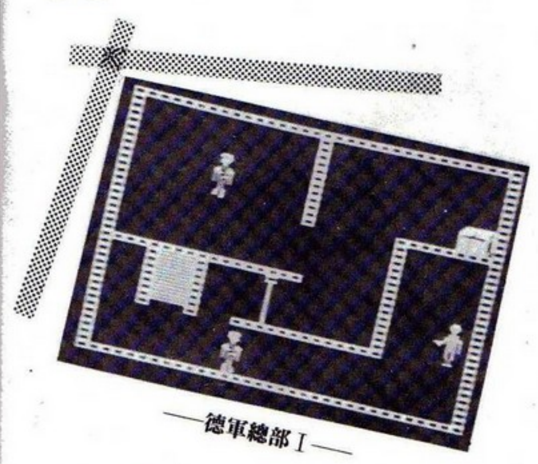


—神戒—

/ 李逸民



德軍總部 I 繼續之法



—德軍總部 I—

當遊戲進行到中途時，若不幸身亡，可將電腦重新啟動 Ctrl - Reset，接著在啟動後的二、三秒後不斷地按 Ctrl - C，等螢幕回到文字區，游標呈閃爍狀時，鍵入〝BRUN @ WOLF〞，再按一下 RETURN （若不行再多打幾次），磁碟機便開始轉動。接著畫面會回到原先身亡的地方，但要注意的是：此種繼續法可回到身亡前的一剎那，所以如何不再重蹈覆轍便看各位玩家的技巧了！

※註：就算沒有回到原先死亡的地方，也會從曾經經過的某一個房間繼續遊戲，而路線距原本身亡處有長有短，端看各位玩家的記憶。另外此種繼續法執行後，原本人物身上的物品，可能稍有增減請各位注意！

/ 游正平

銀河飛鷹　精英武士速成



—銀河飛鷹—

玩家在玩此遊戲時，可先用 DOS 3.3列出遊戲的檔案，看看是否有Chou 1、 Chou 2、Chou 3…Chou 8 八位仁兄。若有便可將其提出。在遊戲剛開始時，按Ⓛ鍵進入四種選擇項，隨後，按①再打入這八位人士的姓名（任選）。此八人散佈在各大星系中，每個不但是Elite（精英）武士，而且家財「萬貫」（九千多萬），玩家可以不必再到處辛苦賺錢，便可享受到最高級的待遇了。

倘若各位不想在他人名下生活，沒關係，先自創一名主角，再拿出修改程式修改在TRACK：11 SECTOR：0C 到 TRACK：11，SECTOR：0F之間的人物資料，玩家便可發現以自己名字爲名的人物。接著在人名前方五個位置，（注意：是在名字前方）打入 02,00,21,08,04（或 25,00,1B,0E,04）等五個數字，寫入磁片後，開機提出主角便可發現手上正有一億元，且階級爲精英級。至於如何進入Raxxla 星球，也請各位玩家不吝賜教，特此感謝。

／游正平

忍者秘術　做個正牌的忍者

在「忍者秘術」的火域中，您是否爲妖僧太多而大傷腦筋呢？告訴您一個小秘密，在渡海到達大城堡後，使出癱瘓術，再用兩個正牌忍者的武器：一個是刀，另外一個您可能不常用——飛鏢，而這些木頭僧就是您試驗的活靶了。等到活靶都變成死靶後，您就去救老和尚，現在火域是不是十分簡單通過呢？

／過來人



—忍者秘術—

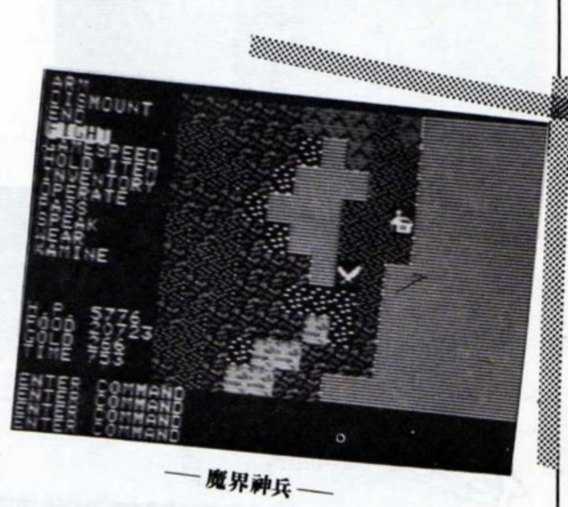


魔界神兵鬼人鬼事

在本遊戲裏，當你要去晉見巫師的途中，如果仔細尋找的話，在東方您會發現一處荒涼的廢墟。這時可別走開，到櫃台去問話試試看，結果竟然發現有人（或鬼）跟您講話。但如果你是土匪的話，我勸你別搶，否則會死得很難看（食物太多除外）。

到了皇宮後，仔細找，可以發現西北角有一間房間，裏頭空無一物。但這時若在櫃台上面講話（Speak），您會發現又有鬼跟你交易了。這次要索費五百元，好吧！忍痛給了他（它），突然兩張魔界的地圖出現了，趕快拍下來！這下又有得瞧了。

／過來人



——魔界神兵——



妖怪俱樂部
——繼續之法

在一次偶然的情況下，發現了此一技巧，可惜無法適用於每一關！

不知你是否發現，當你擊倒第一關的魔王，取得鑰匙之後，在螢幕左下方會出現〝UUAR〞四個英文字母，而擊倒第二關的魔王也出現了〝ULBU〞，經過多次的嘗試，終於發現這四個英文字母的秘密。

原來U、L、R分別代表十字鈕的上（Up），左（Left）和右（Right），而A與B則是指ⒶⒷ按鈕。因此你想從第二關開始玩，就輸入〝UUAR〞；另一組〝ULBU〞則是第三關的密碼。使用方法如下：

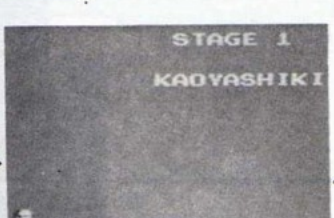
當你開機之後，按下(START)鍵開始時，馬上輸入其中一個字母，例如輸入上上 A 右，即可跳至第二關。

由於解決第三關以後的魔王，都不再出現繼續之密碼，所以你仍然要發揮實力，繼續地玩下去，方可達成最後目的。

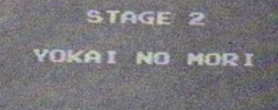
／宋明義



◀①標題畫面出現時趕緊按(START)!



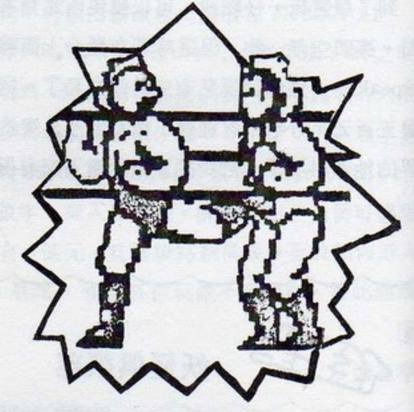
②在第一關之前輸入▶UUAR或ULBU。



◀③跳至第二關開始。

④自第三關起殺敵！▶





金肉人

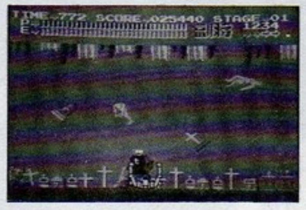
——變身成100噸的超級敵人

當遊戲進行到1－2關時，在接近魔王之前，會看到一個面積廣大的紅池塘。此時故意往池裏跳，並同時按下第一支搖桿的十字鍵右方和Ⓐ鈕，一直按，直到自己的力量全然消失，變成所謂的"King 100 Ton"——一個出現在1－4的壞蛋超人！這號傢伙可說是天下無敵，再怎麼厲害的對手也都是他的手下敗將。但是過了此關之後，金肉人又會恢復到原來的身份，直到跳入下一個紅池塘，才會又變身為一百噸的超人。

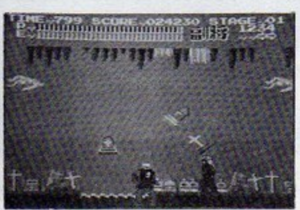
／編輯部



◀①跳入紅池塘。



▲③化身為超人後，輕而易舉便解決了機器人。



▲②百噸超人現身了！

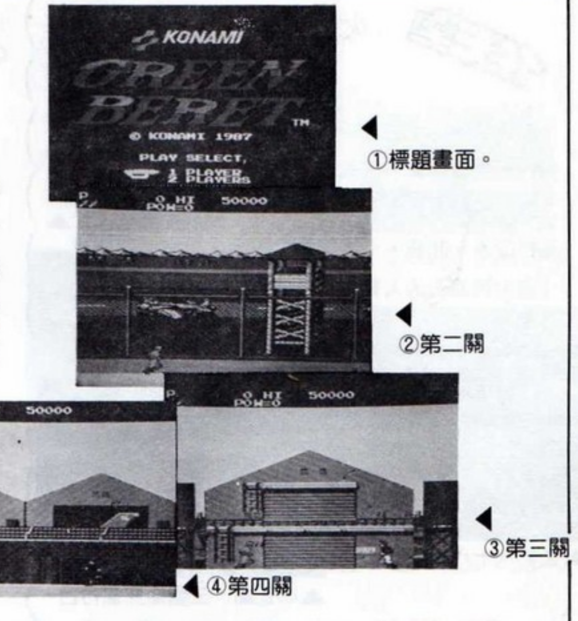


綠扁帽
——選關之法

本遊戲的選關法操作如下：

在標題畫面出現後，同時按下第二支搖桿的十字鍵下方和Ⓐ、Ⓑ鈕不放，然後再按下第一支搖桿十字鍵的下或左或上或右和 (START) ，便可分別跳至第二、三、四、五關了。

／編輯部



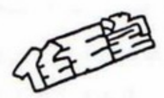
①標題畫面。

②第二關

③第三關

④第四關

▲⑤第五關



綠扁帽
——十人助陣

想不想讓你的綠扁帽由三人增加至十人「拔刀助陣」呢？在標題畫面出現後，按下第一支搖桿的Ⓐ鈕，第二支搖桿的右下鍵、Ⓐ 、Ⓑ鈕，再按下(START)鍵，遊戲開始後便有十個綠扁帽上陣殺敵（但螢幕只出現五人）！

又在遊戲當中給予玩者三次“Continue ”的機會，若出現該問句時，回答“Yes”，並及時操作上述行動，則每繼續一次便又會增加十人。哇！一大票綠扁帽向敵區挺進了！

／編輯部

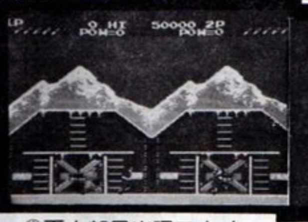
一人時



▲①標題畫面出現時輸入特定按法。

②螢幕只出現五人／▲

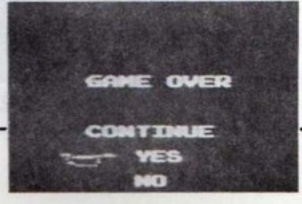
兩人時



▲④兩人都只出現五人／



▲③標題畫面出現時輸入特定按法。



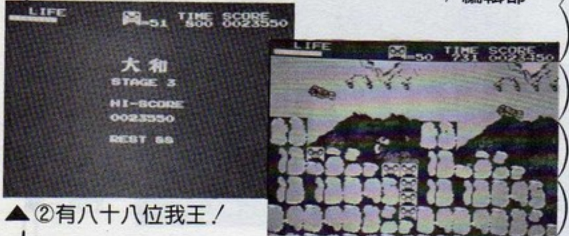
⑤趕緊回答Yes／



火之鳥
——九十位我王

想要輕輕鬆鬆地完成火鳥的拼圖畫像嗎？首先您得符合生命點數在五格；擁有五十片鬼瓦；得分在二萬三千四百五十分等三個條件。然後按下第一支搖桿的Ⓐ、Ⓑ鈕，十字鍵的右上方，這時時間變成一百，而我王的人數也變成了九十人！

／編輯部



▲②有八十八位我王！

▲①正點！三個條件都符合。



火之鳥
——助攻的小飛俠



▲①嗨！小飛俠你好！

在「火之鳥」這個遊戲中，有多處特別的岩石可以讓你找到助攻的小飛俠。這些藏有小飛俠的岩石，多數都不易被打到或取到其中所隱藏之物，然而一旦抓到了小飛俠，不但磚塊增加至 99 ，連生命點數也能增至滿點。

／胡定宇



排球
——超級發球術

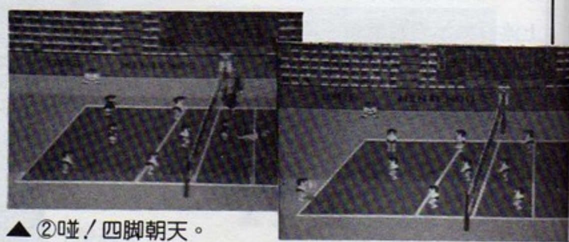
在任天堂衆多的球類遊戲中，「排球」可說是較具有技巧的一種了，雖然操作簡易，却有着變化多端的攻擊方式。不過對於剛剛接觸此遊戲的玩家，就算在練習賽時也很難獲勝。因此在這裏，特地介紹一招必勝法，保管讓你將對方打得「潰不成軍」！

秘訣就是在發球上。普通的發球對方都能輕鬆地擋住，然後做球，「碰」！你就被殺了一記了。但不要氣餒，只要你用「超級發球術」，必勝無疑！

當你發球時，把球先丟上天空，然後在快著地前的一刹那（時間必須配合得準確無比）擊球。乍看之下，好像不怎麼樣，但當對方的球員一接觸球時，「啪！」只見對方接球的隊員被擊倒在地，四脚朝天，哀號不已…，而球卻遠遠的飛向對方後面的觀衆席—TOUCH OUT！ 因爲你打的是一個「急速旋轉下墜球」，實力較弱的隊伍可沒接此球的能耐！

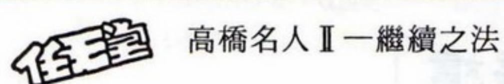
必須注意的是，這招必勝發球只有在練習賽和女子賽時才有效（男子隊和女子隊的實力由此可見），祝你痛宰對方，旗開得勝！

／李永治



▲②哇！四脚朝天。

▲①發球！



高橋名人Ⅱ一繼續之法

高橋名人Ⅱ是一個融合打磚塊和動作冒險類型的遊戲，在每一區域需拼成八個字母的密碼才能打開最後一道門過關。因此若能知道繼續之法，將對遊戲的進行有很大的幫助。

方法很簡單，只要在GAME OVER 的時候，按下十字鍵的上方及 (START) 鍵便能繼續原有的進度，且已拼好的密碼（ PASSWORD ）也不會消失。

/陳伊霖



▲①在此處遇難。



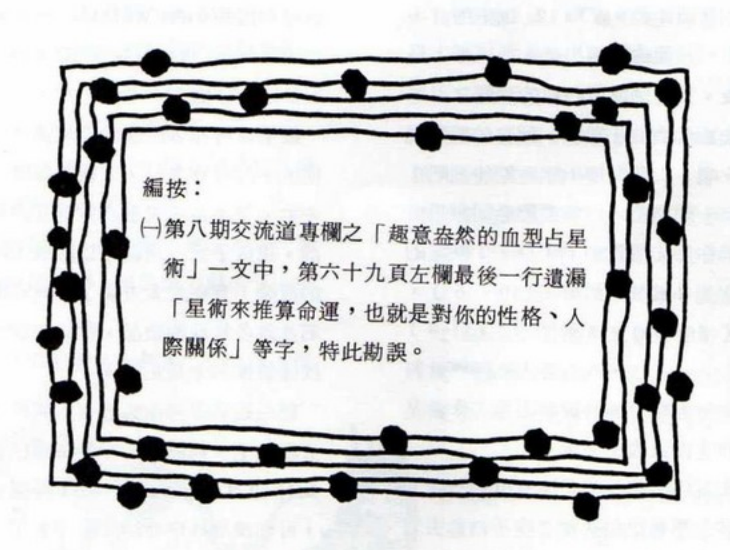
▲②Game Over時輸入特定按法。



▲④密碼依然存在。



▲③在原進度處重生。



編按：

㈠第八期交流道專欄之「趣意盎然的血型占星術」一文中，第六十九頁左欄最後一行遺漏「星術來推算命運，也就是對你的性格、人際關係」等字，特此勘誤。

/鄭明輝

更上層樓！

練功與壁畫訊息、魔法物品尋覓錄



大家好，我們又見面了，本期首先要和各位談談各城鎮內部的狀況。

說明書所附的5號城地圖，Y軸12 以上的許多++符號應是⊥⊥，表示只能由內部出來，而這些方格內都是城鎮的寶藏，只有訓練所內部的那間才可進入，如果你偷了裏面的寶藏，嘿嘿，城裏的警衛就會在轉角處等你，嗯，大概判個十年有期徒刑吧！

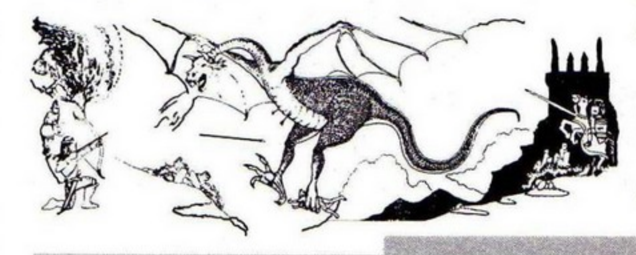
每個城鎮中都有一間酒吧，通常酒吧老闆會提供你一點消息；不過你得先消費一下才行。1號城的酒吧在（ 11-14 ），2號城的酒吧在（ 0 - 6 ），3號城的酒吧在（ 8 - 5 ），4號城的在（11-6 ），5號城的則在（ 5 - 9 ），有空常去聽聽傳言對你會有點幫助，如第九期所提的送信服務工作都是靠酒吧老闆的幫助才得以儘快完成。

名城鎮內的封閉區域大部分都是沒有用的空間，但筆者建議各位若已學會跳位法術之後不妨進去看看。另外，第二、三號城鎮的Zam和Zom 兩兄弟分別在（ 12-2)（ 從二號城的（ 11-0）處往東撞進去）和（ 1 - 1 ），他們的線索分別爲C-15和1-15 ，拆開來合併，就是C-1的15-15 處，在那裏你可以找到Ruby Whistle和2000 Gold（黃金）。帶著Ruby Whistle到B-3的14-2 吹兩次，就可以進入該處。

接下來再和各位談的仍是練功，完成第九期所說明的一些任務之後，大概可以將人物提昇到第四級左右。筆者最近又發現送信任務是可以不斷地進行的，這樣子送一趟就可以賺取1500的經驗和500的黃金，實在是太方便了，只可惜這樣無法得到寶石及許多特殊的物品，所以別在送信上沈迷太久，找怪物練功才是正途。

經由送信服務你必然可以將所有的人物提昇到第五級以上，換言之，你的法師已經可以使用Fireball 以及Lightning bolt 等强大的法術了，這時，可別讓那些怪物再囂張下去了。以下就是各適合練功的地方及應注意的事項：

1. C-2的G.H 處有噴泉，喝了以後會有一項屬性加到 30 點（暫時性的），剛開始時會有點用。
2. C-1的Ⅰ處能使你的人物使用高階的法術，可供你複製物品或補充魔法物品的能源。
3. 四號城 Dusk 出售許多＋1的武器和護甲，有錢的話，爲你的戰士們買些合用的裝備。
4. C-2的E點有擋路的雕像，打破之後會有一群怪物出現，擊敗他們可以得到 400 點的經驗。但最好等第六級之後再去找他們玩玩，因爲法術對他們的效力不大，而且只有附有魔法的武器才對付得了他們。
5. 在開始練功之前，先去C-3 的B點換取海盜圖A、B，注意：換取海盜圖時背包中所有的物品都將變爲無用的物品（Useless Item)。
6. C-3 的C點可以拿到沙漠地圖，在到達C點之前，至少會遇上五群怪物，是絕佳的練功點，打一趟總能得個一千多點。
7. 巫師第三級的Fly法術也可以用來在各城鎮之間旅行，飛到有城鎮的區域時通常停在城鎮門口，只有到B-1時是在其他的安全點。
8. 使用巫師第二級的Levitate法術，它可使你免於許多陷阱的傷害。
9. 標出法術無效的地點，以後儘可能不去那一類地方，沒有法術的幫助，你的實力就去了一半以上。
10. 當你的人物到了第七級時，到B-3，14-2的Stronghold去練功，如果你能通過那裏的考驗，就可以去拿梅杜莎的頭了。從B-2的A點地穴中進入，梅杜莎的頭就在 15-4 的地方（參考附圖）。遇有陷阱處 Levitate法術可以救你，遇到怪物時就以巫師第四級的Time Distortion 逃走，該處的怪物就不會再出現，如此便可在 15-4 的地方取得梅杜莎的頭。記住，別和那裏的怪物交手，諸如Medusa 或蛇妖都會使你的人物石化，切記！
11. 你可以到四號城底下的洞穴去，那裏的 14-5 處能使你增加2點的速度（Speed），圖上標明毒擊的地方可以用Levitate法術防止，標明L點的地方是心靈攻擊（Psychic Attack）之誤，如果沒有使用巫師四級的 Psychic Protection 法術保護就會有一名隊員死亡。右上角 15-15 的地方本該可以增加2點的準確度（Accuracy），但筆者利用前述各法術的合作到達該處，卻沒有增加，可能是尚不合格的關係，如果有人能找出原因，希望能來信告知，不勝感激。



再來，要跟各位談談目前所能找到的物品，除了第九期所提到的Wolfsbane、Belladonna、Garlic等物品是要交給別人，屬於任務用的沒有什麼特殊，這裏主要是講一些魔法物品的特殊效用。

1. Smelling Salt：同第一級的 Awaken 法術。
2. Sundial：同巫師第一級的 Location 法術。
3. Bag of Sand：同 Sleep 法術。
4. Return Scroll：同牧師第六級 Town Portal 法術。
5. Magic Oil：同巫師第六級Recharge Item法術。
6. Dried Beef：同牧師第三級Create Food法術。

7. Short Sword + 2：同巫師第一級 Detect Magic 法術。
8. Desert Map ：如果沒有帶這張地圖，在沙漠中行走時方向會亂跳。使用時亦同 Location 法術。
9. Skill Potion ：使用時可暫時增加等級 5 級。
10. Might Potion：使用時可暫時增加力量數點。
11. Magic Herbs ：治療生命。
12. Speed Potion ：暫時增加行動的速度。
13. Scroll of Fire：使用同巫師第三級 Fireball 法術。
14. Wand of Fire ：亦是 Fireball ，但使用次數較多。
15. Pirate Map A,B：在某處搜查海盜船時需用到。
16. Ruby Whistle：進入 B - 3 ，14 - 2 的 Stronghold 時所必需。
17. Merchant Pass ：進入許多城堡所必需。
18. Antidote Brew ： 解毒。
19. Poison of Life ：復活術。
20. Glaive + 2 ：持用後速度加兩點。
21. Ruby Whistle：持用加兩點 Luck 。
22. Great Hammer + 2 ：持用後人格加兩點。
23. Curing Potion ：治傷。

另外，有許多魔法武器，尤其是+ 2 以上的，如果不能用來施法，那就會增加你部分的屬性。例如 Glaive + 2 持用後可以提高你兩點的速度，持用時記得看看屬性是否有改變，這也是選擇將使用那一件武器時，所須要考慮到的。

最後，和各位談的是筆者所找到關於精神聖地之秘以及增加屬性地點的訊息。這些訊息本是在相當後面的進度才找得到，但因爲考慮到這些訊息對大家有用，因此先行發表。

先看關於精神聖地的訊息，筆者共找到九句金色雕刻的訊息，乍看之下本以爲是要將同一訊息的各字重組，後來找到了另外一個金字的訊息，寫著 Message interleave 8 ，5 ，3 ，9 ，1 ，4 ，6 ，2 ，7 ，研究了老半天之後，才發現原來是照這個順序取字來排列，便可成一段文章。於是筆者在此將這九句訊息依此順序排列，再將文章湊出來給大家看。

訊息：

Message 8 ： THE-ARE-QUESTS ,-INCREASE-IDENTIFY ,-APPLY.-LOCATIONS ,-END-ATTAINED-MY-SEQUEL

Message 5 ： SCOOP ： -THE-DISCOVERIES-YOUR-TO-RETURN-THE-YOUR-FOR-DREAMS-IS

Message 3 ： FOR-TASKS-AND-RATING. -BE-FROM-6TH-FRUSTRATIONS ! -THE-TO-IN

Message 9 ： SUCCESSFUL-THAT-TRAINING ,-THE-WORTHY-THE-VISIT-YET-INNER-REALITY ,-ORDER ,

Message 1 ： COMPLETION-MUST-EACH-KINGS-OF-ASTRAL-WITH -9TH-SAN-CTOM-AND-WONDROUS

Message 4 ： OF-BE-HAS-TRUE-KNOWLEDGE-PLACE-A-LEVEL-TO-REALITY-IT

Message 6 ： BOOK-DONE. -A-SELF-THAT-FROM-HE-YOU-BE-TO-SEEMS

Message 2 ： ONE ,-RIDDLES-VALUE-YOU-YOU-5-CARD-MUST-CLAI - MED. -DREAMS ,………

Message 7 ： THESE-AND-THAT-MUST-CAN-
DIFFERENT-SHALL-HAVE-
FROM-A-JVC

將這九句訊息由上到下，依序取第一個字，取完後再取第二字，加上大小寫，湊成了如下的一段文章：

The scoop for successful completion of Book One, these are the tasks that must be done. Riddles and Quests, Discoveries and Training, each has a value that increase your rating. The kings true self you must identify, to be worthy of knowledge that you can apply. Return from the Astral Plane from 5 different locations, the 6th visit with a he card shall end your frustrations ! Yet 9th level you must have attained for the Inner Sanctom to be claimed. From my dreams to reality, and reality to dreams, a sequel is in order, wondrous it seems …… JVC.



這篇短文的大意是這樣的：

這是成功完成第一册（ Book One ）的特別報導，這些就是你必須做的工作──謎語和冒險、發現和訓練，每件事都可以增加你相當的價值。你必須辨認出各國王，並請求各有價值的知識。從靈界五個不同的地方歸來，第六次帶著Key Card 去造訪將可停止你先前的挫敗！爲了精神聖地（ Inner Sanctom ）你還必須到過第九階層，從我的夢中到現實，再從現實到夢中，結局是合適的，令人驚訝的，它似乎是… JVC 。

原文中畫底線的字HE 筆者認爲當是KEY 之誤，因爲物品名爲Key Card 是已經證實之事。這段文字或許現在不易了解，但等你去過靈界之後，一切將會豁然明瞭。最後，再提出關於增進屬性的銀色訊息。

Message F： TSTST, E1 , D-D S15A1DRH
Message E： OEI／： 1-33-1EK5 ; D-ET,
Message D： //SV/21 ; -22R，; DU1RS0
Message B： RSTIA-，E1 , ; /11RN; /M-
Message A： ATIS-19-31UD54AEUPI1
Message C： IACI1 ; -2 ; ONU--G, NOT2

這是這些訊息的順序，FEDBAC，依序取字母可以得到下面的文章，／則表示字與字的間隔。

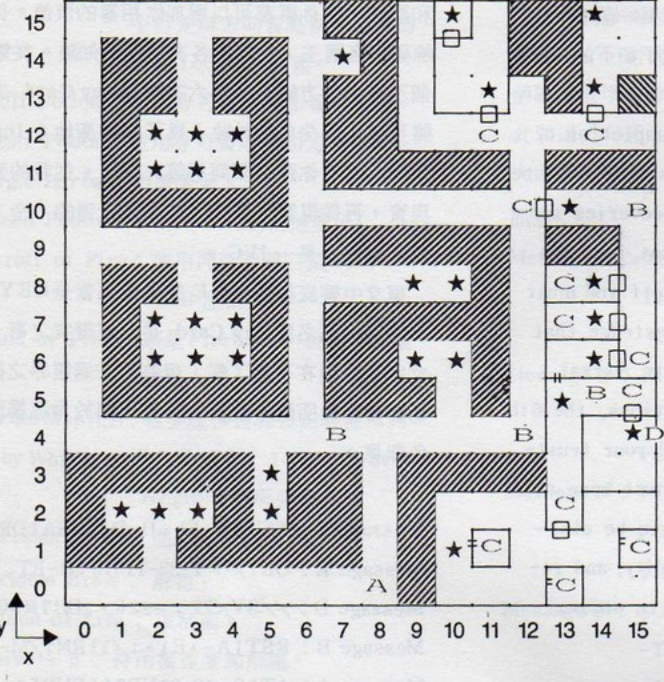
To raise statistics visit : A-1, 12-1 ; E-1, 9-13 ; E-2, 3-13 ; D-2, 10-12 ; under Dusk, 15-15 ; 14-5 ; Dragadune, 1-1 ; under Portsmith, 0-12

這樣一來，我們就知道了許多增加屬性的地方，如果能到得了，儘快爲你的人物增加屬性。

好了，不知不覺又寫了這麼多，我們下期再見！

Mapping Page

註：斜線部分爲牆



AREA:

B - 2

Surface (8 - 4)

10′ Under

NOTES:

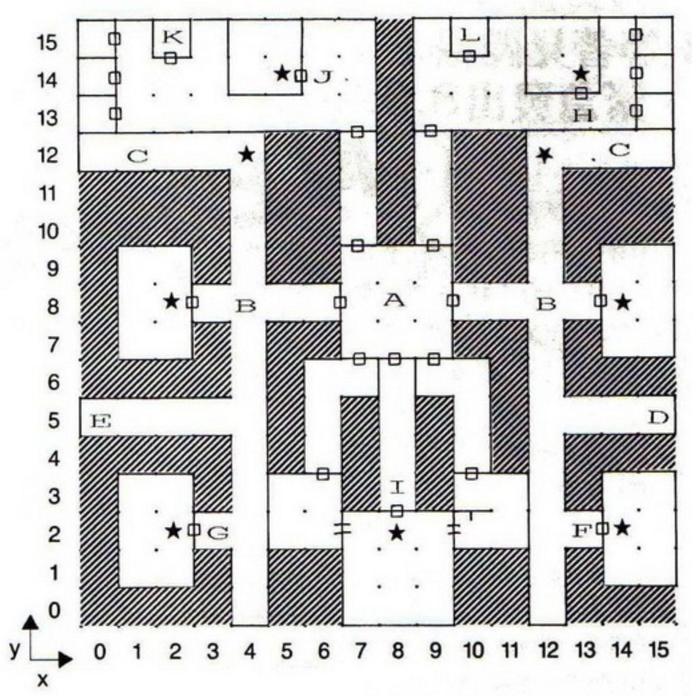
A：通往野外的道路。

B：一些被搗碎的石像碎片，看起來像是有生命的！

C：陷阱。

D：梅杜莎的頭（Head of Medusa）。

Mapping Page



AREA:

B - 3

SURFACE (14 - 2)

10′ UNDER

NOTES:

A：通往野外的樓梯。

B：訊息：MINOTAUR DUNG SLUSHES BENEATH YOU!

C：往下的樓梯。

D：掛在牆上的掛繡描寫著：A KINGDOM RULED BY MINOTAURS。

E：掛在牆上的掛繡描寫著：A GRAY MINOTAUR STOMPING ON A GROUP OF KNIGHT。

F：門上的標示：THE UGLIES CLUB-MEMBERS ONLY!

G：門上的標示：THE ENCHANTED CHAMBER。

H：門上的標示：CLEPTOMIAN GUILD, DO NOT DISTURB!

I：門上的標示：THE COUNCIL OF STRENGTH IS IN SESSION。

J：門上的標示：SPECIMEN TANK-KEER CLOSED。

K：由天花板到地板塗滿了黑白相間的方格。

L：金色的雕刻，Message 3（參見正文）。

/解謎者

「他們要你死」，身為偵探的你，當然不能在辦公室等著見閻羅王，但生死迫在眉睫，緊急發出S.O.S——

向上帝借時間

英文名稱：Borrowed Time
適用機型：AP；AM；C64；IBM；MAC；ST
出版公司：Activision
價　　格：US$40

● 簡介

漫長的午後時光，一本偵探小說就可以讓你在懸疑、緊張中打發這段無聊的時光。你是否嚮往書中主角的冒險生涯？

「向上帝借時間」（Borrowed Time）是一個考驗你注意力、聯想力、推理能力的文字冒險遊戲。在此遊戲中你所扮演的角色是一名私家偵探，正極力的找出一些蛛絲馬跡，準備將幕後陰謀者繩之以法。

在遊戲中任何細微的線索，都是破案的關鍵。當然，在找尋寶貴線索的過程中，少不了驚險的鏡頭。諸如挨冷槍，吃悶棍甚至變成惡狗的晚餐……。

一張廢紙、一支不起眼的玻璃管、一雙破手套都可能是叫嫌犯俯首認罪的鐵證。留心每個人的說詞，裏面可能有些暗示。有些人可能需要用槍管壓住他的鼻子，才願意說話。但是，這不是西部槍戰片，濫用槍的威力可能遭受意想不到的災難。

你想成為福爾摩斯第二嗎？歡迎進入「向上帝借時間」的世界裏，祝你順利破案！

● 評價

本遊戲在操作上有很大改革，以往都是靠鍵盤作輸入指令的工具。現在只要用搖桿或老鼠（Mouse）就可輸入。在螢幕上列有常用指令，只要將游標移至所要指令上面，按下按鈕就可以打出該指令。

另外的特點就是具有細膩的動畫效果和突出的人物造型，對於初學者是個容易入門的遊戲。



● **解答篇**

①一個懶散的午後，我正清閒的將兩腿擱在辦公桌上和周公打交道。突然，一陣清脆的電話鈴聲吵醒了我的好夢。睡眼惺忪的咒罵幾句，不情願的抓起話筒，只聽見粗濁低沉的男子聲音：「山姆（Sam），他們要你死！」接著就掛斷了。此時窗口出現一團黑影，直覺告訴我：「有麻煩了！」由槍套中取出手槍，一個箭步衝上前去……「站住！不許動！子彈可不長眼睛！」「我……我只是一個可憐的洗窗工人。」哈！虛驚一場。

回到辦公桌，立刻著手查檔案，看有什麼線索。打開櫃子，掉下一張支票，是前妻麗妲（Rita）的贍養費，順手放入口袋。整理了幾個檔案，發現福瑞德（Fred Mongo)，查理士（Charlie），法蘭漢(Farnham),吉姆（Jim）等人都有嫌疑，立刻出門調查。剛下樓走到巷口，看見兩個帶槍的傢伙，以蠻橫的神情向我靠近，似乎來意不善，趕緊閃入隔壁的旅館。（GET PHONE, OPEN DESK, GET CHECK, READ FILE(1～7), E, E, D, E）

②一進門，後面兩位大漢的影子也跟著上來。我趕忙跳到沙發後面蹲下。咻！咻！咻！子彈在頭上呼嘯而過。看見前方有個門，連滾帶爬的衝進去。（D, ENTER DOOR）

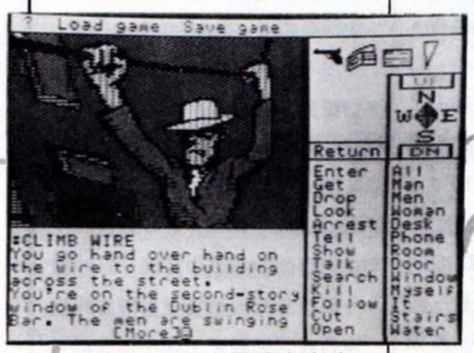
③這是個不大的樓梯間，鎖上門，或許可以阻擋他們一陣子。然後順著樓梯走到二樓。（LOCK DOOR, U）

④二樓除了幾個窗戶外，找不到其他出口。當樓下傳來木門碎裂的聲音時，我不假思索的打破玻璃窗，順手撿了幾塊玻璃碎片，爬到窗台上。（HIT WINDOW, GET GLASS, E）

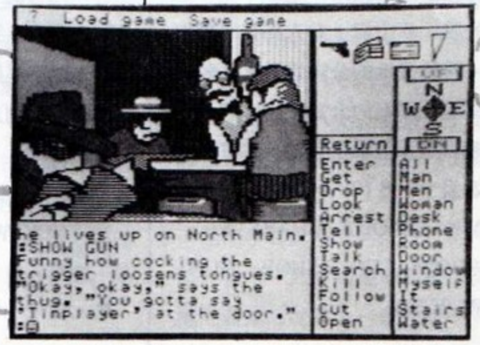
⑤站在窗台上，底下飄動著住戶晾曬的衣物。旁邊有條電纜線通往對面的大樓，後面傳來歹徒上樓梯的聲音，我不管三七二十一就往電纜上爬。到了對面大樓，那兩位殺手正吊在電纜線上追來。我用玻璃片割斷電纜，兩位可憐的傢伙應聲掉落地面，這夠他們在醫院躺上好幾天。往下走，是間酒店。（CLIMB WIRE, CUT WIRE, D）

⑥到處都是廉價酒刺鼻的味道。酒店女侍瑪薇絲看到我，立刻上前不安的說：「我聽到法蘭漢的爪牙查理士告訴麗妲和福瑞德，你將無法完成你的案子。」她想告訴我更多事，但是自陰暗角落傳來的脚步聲，使她害怕得奪門而出。

我找個位子坐下，向酒保打聽查理士的下落。那傢伙輕蔑的笑著說：「你？想找查理士？」這觸怒了我，掏起槍抵住他的鼻子。



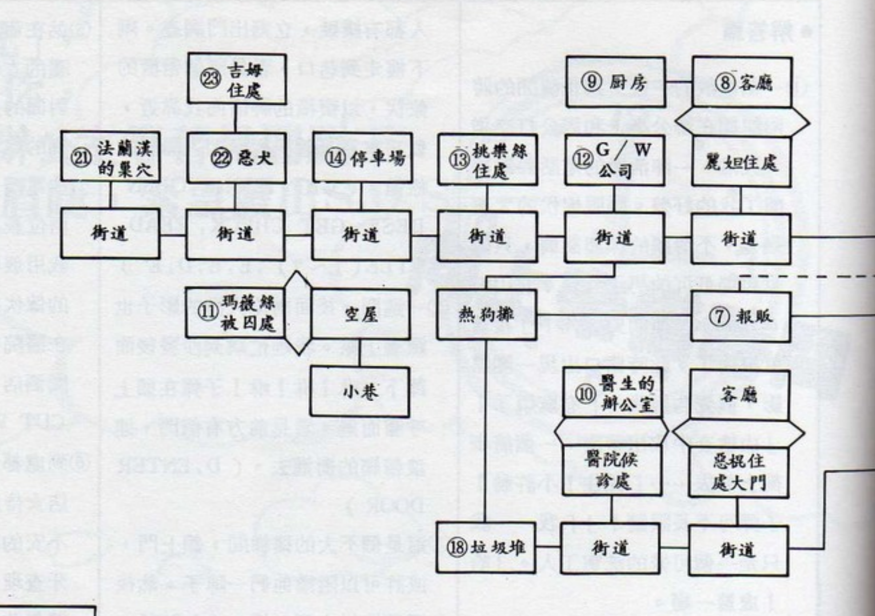
▲小小電纜立大功。



▲槍口下的酒保不得不告訴你暗語。

● 地圖





酒保立刻求饒：「查…查理士就住在Main 街上。」我扳開槍的保險：「就這樣？」他嚇得面無血色的說：「好啦！好啦！我說就是了，要進門必須先說"Tin-player"」。

收起槍，在衆人注目之下走出酒店。只見我的秘書艾麗絲(Iris)慌慌張張的跑來，上氣不接下氣的說：「山姆，有人綁架了麗妲，趕快去她的公寓看看！」我立刻趕往麗妲的公寓，途中經過老朋友報販鷹眼的報攤，順便進去看看。(SIT DOWN, TELL ME ABOUT CHARLIE, SHOW GUN, SHOW GUN, W, W, W)

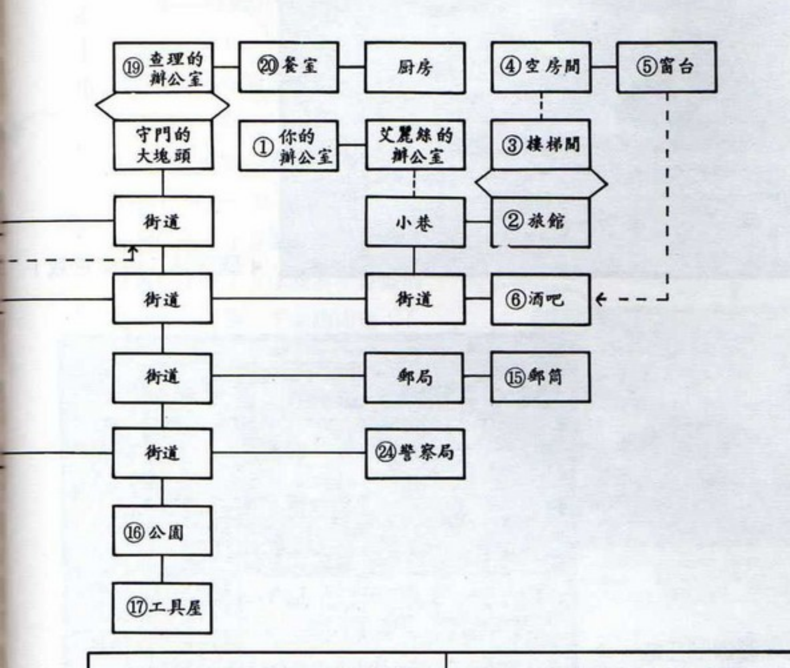
⑦鷹眼笑著寒喧：「嘿，老兄，找到線索了沒有？」順手拿了份報紙看看。鷹眼忽然推推我的手肘道：「這裏不是看報的好地方。」要我看看對街。

我躲在一輛停在街上的汽車後面，看見一個女人走到對面的建築物和門口的男人講了幾句話後，進入屋內。過了一會兒，被一群看來就不是好東西的傢伙押上了一輛汽車開走了。我趕忙跑到麗妲的公寓。(GET NEWSPAPER, READ NEWSPAPER, N, LOOK, W, N, OPEN DOOR)

⑧一進門，似乎有什麼不對勁。忽然，頸後一涼，眼前變得一片黑暗，我就什麼都不知道了……

醒來時，發覺自己被吊在天花板上，全身綑得像粽子一樣。好不容易掙脫了一隻手，看見底下的桌上有盒火柴和蠟燭。連鉤帶夾、手脚並用的把它們拿到手，點燃了蠟燭把繩子燒斷，好不容易才掙脫繩索。接著搜索各廳一番，却找不到任何有用的東西。只好去廚房看看。(LOOK, GET MATCH, GET CANDLE, STRIKE MATCH, LIGHT CANDLE, BURN ROPE, W)

⑨在廚房的空罐頭中找到一張收據。我注意到火爐後面似乎有什麼東西在閃閃發光，伸手進去拿，



没想到火爐是熱的，手被燙傷了，趕緊去找醫生治療。（LOOK CAN, PUSH STOVE, E, S, S, W, S, S, E, N）

⑩在醫院的候診室，護士小姐問我：「你是不是病人？」我回答：「是」，她便帶我進辦公室等待醫生。我看到桌上正好有綑繃帶，便自己先包紮一番。

看看隔壁醫生爲何那麼久還沒進來？原來他正在替另一名男子包紮。這名男子赫然是福瑞德，我立刻跳上前去送他幾拳，打得正順手，看到一隻穿著白袍的手，用手術衣蒙住我的頭……△☆◎@＃！接著就被扔出了醫院。（YES, LOOK DESK, GET BANDAGE, BAND HAND, DROP BANDAGE, HIT MONGO, W, N, W, N）

⑪在街道的末端發現一間空屋，我看見福瑞德正開車出來，於是躲在一旁。當他走遠時，我一腳踹開大門。屋內竟然是被綁在椅子上的瑪薇絲，馬上解開繩子，使她恢復自由。

她說：「是福瑞德把我綁在這裏，我想他是認爲他的情婦桃樂絲告訴我太多秘密。」我問她有關於桃樂絲的事情。她回答：「桃樂絲正在到處找你，她就住在Polk街1020號，好像要告訴你什麼重要的事。」話一說完，她就告辭了。

在屋內找到一隻試管和一本書。書名是「嬰兒與子彈」，我想也只有福瑞德這種人才會看這種書。在書頁內找到一張停車票的存根。順手扔了書，決定去找桃樂絲。順道去G／W公司拜訪一下。（HIT DOOR, UNTIE WOMAN, TELL ME ABOUT DORIS, GET TUBE, GET BOOK, LOOK BOOKMARK, DROP BOOK, S, S, E, N, N）

⑫空曠的辦公室內只有秘書蜜麗一個人，她說溫先生、吉姆今天都沒去上班。我要求查一下資料，她硬是不讓我進去檔案室，只好憤怒的走出大門。順便回公寓拿一些東西，再去找桃樂絲。（S, E, N, OPEN DOOR, W, GET KEY, GET RECEIPT, GET CHECK, E, S, S, W, W, N）

⑬桃樂絲告訴我三點事項：一麗姐早上和吉姆在一起，二她的車在昨夜被開走，三吉姆是G／W公司的會計，爲人不太老實。根據這些綫索，我決定先去停車場看看。（S, W, N）

⑭一進停車場就看到兩人扭打在一起，其中一人居然是福瑞德，我毫不客氣的就賞他一個左鈎拳，



◀瑪薇絲：快來救我！

將他打昏在地上。停車場老板拿給我一雙破手套說：「我已經打電話叫警察了，這是在他車上找來的東西。」我在地上看到三個空罐，先丟下支票再拿起空罐。過了一會兒，警察來了。我將空罐、收據、存根、破手套、試管交給警探。福瑞德終於俯首認罪：「好罷，我服了你！在郵局保險箱中有法蘭漢的罪證，信箱號碼是999號，鑰匙我藏在麗姮厨房的爐子裏。」拾起支票我馬上趕到郵局。（HIT MONGO, DROP CHECK, DROP GLASS, GET CAN, GET GLOVE, SHOW CAN, SHOW RECEIPT, SHOW STUB, SHOW GLOVE, SHOW TUBE, GET ALL, S, E, E, E, E, S, S, E, E）



福瑞德昏倒在地，▶眼冒金星×◎？！＃

⑮在郵局用鑰匙打開999號保險箱，裏面是一張寫有詩句的紙條。寫在上面的是：「在吾國，在吾城，父眼下，挖6呎，享榮華。」在背面有一組號碼“6316”，我靈機一動，馬上趕到公園。（OPEN 999 BOX, GET POEM READ POEM, DROP KEY, W, W, S, S, S）

⑯一個上鎖的小屋，我想是園丁的工具房。將號碼鎖轉到“6316”，馬上應聲而開，在小屋內找到一把鏟子。拿起鏟子，把紙條扔掉走到雕像處。（TURN 6316, GET SHOVEL., DROP POEM, N）

⑰向下挖6呎多，果然看到一個手提箱，高興之餘，草叢中突然出現兩名大漢拿出手槍向我衝來，我拿起箱子拔腿就跑，不知不覺中已跑到垃圾堆積的巷角了。（DIG 6 FEET, GET SUITCASE, N, W, W, W）

⑱一看後有追兵，只好捏著鼻子往垃圾堆鑽，兩人遍尋不著正準備離去時，身旁傳來一聲低吠，一隻野狗好像不太高興，因爲我打擾了牠的午睡。順手撿了一塊骨頭丟給牠，牠立刻安靜地啃著骨頭。好不容易那兩人走遠了，我立刻沒命的跑開。

到了警察局才鬆了一口氣，打開箱子竟然是一疊疊的百元大鈔，覆蓋在上面的是一個公文夾，裏面是一張帳目清單。扔下鏟子直接去找查理士。（HIDE TRASH, LOOK TRASH, GET BONE, GIVE BONE, E, E, E, OPEN SUITCASE, GET

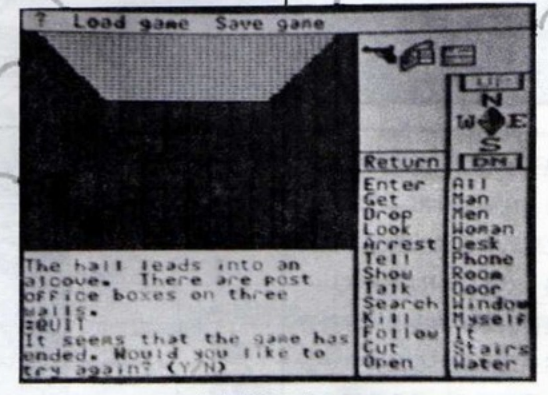
FOLDER,DROP SHOVEL , N,N,N,N)

⑲守門的大塊頭揮拳叫我走遠一點，我說：Tinplayer ，他立刻在滿臉的橫肉中擠出笑容，請我進去。

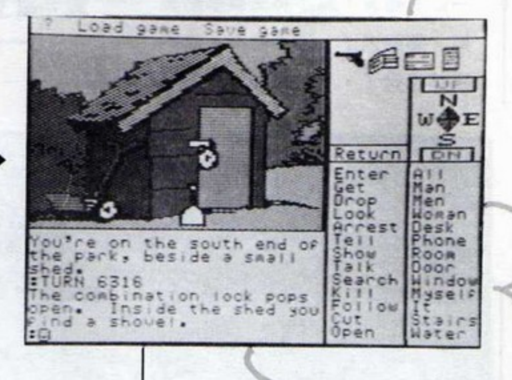
一進門查理士立刻大吼：「你到這裏幹什麼？！」我默不作聲的將門鎖上，拔出手槍指向他：「法蘭漢在那裏？」查理士立刻用顫抖的聲音說：「他住在Polk街 85 號。」一面用槍指著他；一面搜房間，在壁爐中找到半張被焚毀的紙條。後面傳來撞門的聲音，我立刻躲到隔壁房間。(SAY TINPLAYER , LOCK DOOR,LOOK FIREPLACE , GET PAPER,E)

⑳這是一間餐室。我拿起在桌上的銀燭台，躲在門後。當大塊頭一進門，立刻將燭台往他頭上用力打，接著他便昏倒在地，乘機溜出房子，立刻去找法蘭漢。(GET CANDLESTICK,HIT MAN,E,E,DROP CANDLESTICK,N,W,W,W,W,W,W,N)

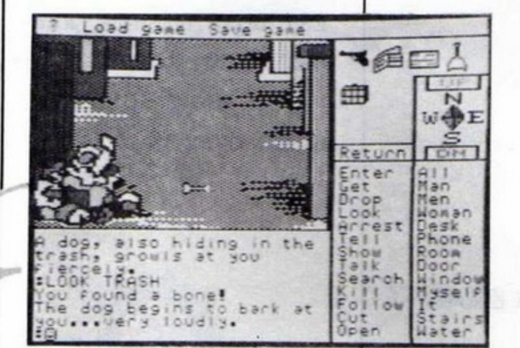
㉑在門口就被法蘭漢的手下繳械了，法蘭漢威風八面的坐在椅子上，旁邊兩隻狗對我大叫，作勢要撲上來，法蘭漢叫了一聲"Hiyo"，牠們馬上靜了下來。接著和他交談，狡猾的法蘭漢什麼都推的一乾二淨，我看再談下去也不會有結果，起身告退，去找吉姆。(LOOK,S,E,N)



▲保險箱內有重要線索。



拿鏟子，挖證據。▶



◀找根骨頭，塞住野狗的嘴巴。



◀汪！汪！小心這兩隻惡犬。

㉒一進院子，兩隻兇猛的狗立刻向我撲來，危急中叫出"Hiyo "牠們立刻趴下不動，我拔起槍衝進屋裏。(SAY HIYO, N)

㉓屋裏是被我嚇呆的吉姆和背對背被綁在一起的麗妲和溫先生，我解開他們的繩子。溫先生遞給我一份明細表，順手將支票拿給麗妲。警察來了，帶走吉姆。我的證據也夠了，到警察局申請拘票抓法蘭漢。(UNTIE MAN , TALK TO WAINWRIGHT , GIVE CHECK, LOOK, 拖延時間直到警察來，E, E, E, E, E, S, S, S, E)

㉔申請到拘票立刻趕往法蘭漢的巢穴。我拿出明細表、公文夾、碎紙片、手提箱，諒狡猾如狼的法蘭漢也百口莫辯，終於俯首認罪。我的事也告一段落。(ARR-EST BOSS, N, SHOW REP-ORT, SHOW FOLDER, SHOW PAPER, SHOW SUITCASE, GAME OVER)



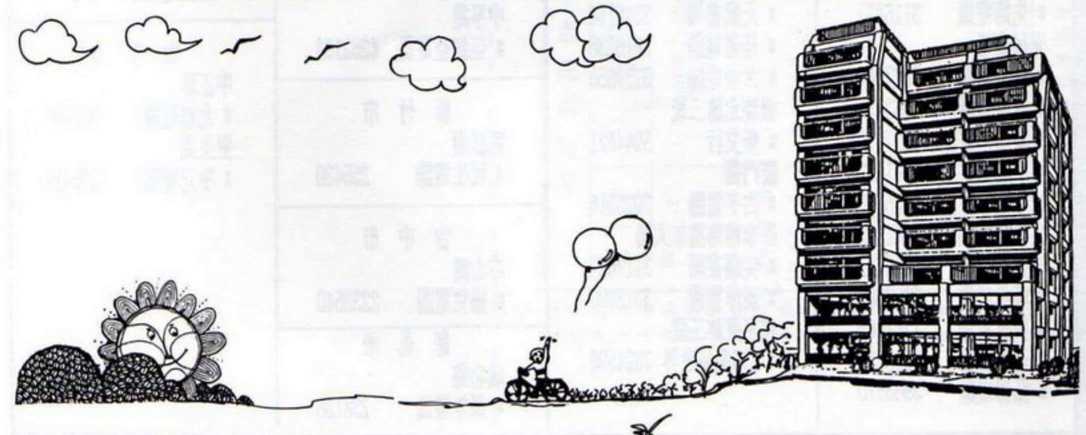
法蘭漢：▶
我完蛋了！



◀吉姆嚇呆了！

● 物品位置表

物品名稱	用　途	放置地點
火柴與蠟燭（Candle，Match）	燒掉綑在身上的繩子	麗妲住處的客廳
鑰匙（Key）	打開郵局信箱	麗妲住處的厨房
支票（Check）	給麗妲的贍養費	山姆辦公室
玻璃片（Glass）	割掉電纜線	旅館
燭台（Candlestick）	打大塊頭的後腦	查理士住處的餐室
小說（Novel）	內藏存根	空屋
詩（Poem）	找尋贓款的關鍵	郵局保險箱
鏟子（Shovel）	挖錢用	公園工具房
骨頭（Bone）	給野狗吃	垃圾堆
繃帶（Bandage）	治療手傷	醫院
試管（Tube）	拘捕福瑞德的證物	空屋
存根（Stub）	同上	小說內頁
收據（Receipt）	同上	麗妲住處厨房的空罐內
空罐（Cans）	同上	停車場
破手套（Gloves）	同上	停車場
手提箱（Suitcase）	拘捕法蘭漢的證物	公園地底
碎紙（Paper）	同上	查理士住處壁爐
公文夾（Folder）	同上	手提箱
明細表（Report）	同上	溫先生交給你的



● 訂閱一年原價1080元，特價900元
半年原價540元，特價490元

● 凡訂閱半年以上者，
可獲得精訊之友會員卡一枚，
憑卡購買精訊資訊公司產品，
可享優待。

郵政劃撥儲金存款單

局號：　收據號碼：

收款人 帳號：第0797234-8號
戶名：精訊資訊有限公司

新台幣：
(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人 姓名　住址　電話

經辦局收款戳

主管：　經辦員：

手續費　次　元

本聯由劃撥中心存查

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號：第0797234-8號
戶名：精訊資訊有限公司

新台幣：
(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人 姓名　住址　電話

經辦局收款戳

主管：　經辦員：

手續費　次　元

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

- 來信請註明眞實姓名、電話和住址。
- 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限。

三、本存款誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

續訂戶電腦編號：

訂戶姓名：

訂閱期數：從　　期起至　　期止。

金　　額：

電　　話：

地　　址：

職　　業：

郵遞區號：

⊙一年訂費900元 半年訂費490元

每期定價90元

掛號投遞（每期另加郵費10元）是□ 否□

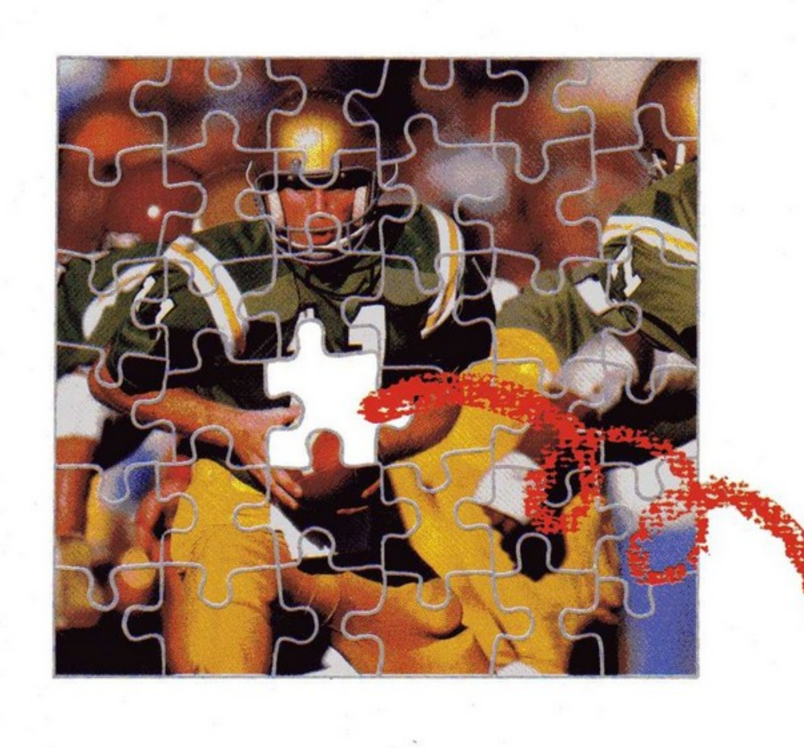
公司行號請註明發票統一編號：

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。

精訊電腦是一小部分

哎呀！少了一塊？！
少了一點東西，總是令人氣餒；
好不容易才拚出來的圖形，卻少了一塊，除了重來，也無可奈何。
當您玩電腦遊戲時，
是否也覺得少了一些技巧，以致於險象環生，寸步難行呢？

精訊電腦——國內第一本電腦娛樂軟體雜誌，
除了介紹各國最新的GAME外，也提供解答和操作小秘訣，
讓您充分享受電腦遊戲的樂趣！



精訊電腦 永遠填補您需要的那一小部分



雜誌社

台北市10206重慶北路一段22號6樓　(02)511-4012
郵政劃撥：0797234-8　精訊資訊有限公司收

每期定價90元
一年訂費900元 半年訂費490元